

preview: Prey, Sensible Soccer 2006

jun 2006 | 1. broj

PLAY!



EXTREME
COMPUTER CORNER

COMPUTERLAND

World Cup 2006, Asus EN7900GT

EXCLUSIVE Guild Wars Factions

Condemned:
Criminal Origins

Dreamfall:
The Longest Journey

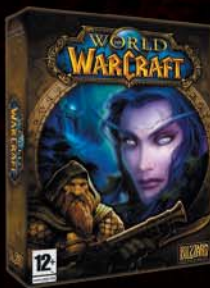
Heroes of Might and Magic V

PREKO 5 MILIONA IGRAČA, JEDINSTVENI ONLINE SVET PRIDRUŽI NAM SE...



1. IZABERI

Stvori sam svog jedinstvenog junaka iz jedne od 8 rasa i 9 različitih klasa igrača. Zatim, upotrebi stotine različitih kombinacija frizura, boje kože, i odeće i napravi svog junaka posebnim.



2. POVEŽI SE

Igrica ne zahteva super kompjuter. Instaliraj je i samo te "klik" deli od Blizzard-ove mreže posvećene World of Warcraft igrici. Ako imaš pitanja, naša korisnička služba je uvek spremna da ti pruži pomoć na engleskom, francuskom i nemačkom jeziku putem mejla ili telefona.

3. IGRAJ

Bez obzira da li si novajlija ili veteran, čeka te svet uzbudljive avanture i moćnih akcija. Čak i ako imaš samo pet minuta za igru, Blizzard-ov fenomenalni sistem potrage obećava pravu avanturu iza svakog ćoška.



Posetite www.wow-europe.com za više informacija o igri



Ekskluzivni distributer za SiCG: **COMPUTERLAND** 011/3067-051, 3097-320, www.compland.co.yu
Subdistribucija: Extreme 011/3809-143, 3809-144, www.extreme.co.yu

*na osnovu kreiranih računara u celom svetu. **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - 32MB 3D grafička karta - 6.0GB slobodnog HD prostora - 56k ili bolja Internet veza.

SAMO ONLINE MODE MOGUĆE IGRANJE. PRVI MESEC BESPLATAN. DODATNA PRETPLATA POTREBNA ZA DALJE IGRANJE.

©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Sva prava zadržana. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft i Warcraft su registrovane marke Blizzard Entertainment, Inc. u U.S. i/ili ostalim zemljama. Sva prava zadržana. Pentium je registrovana marka Intel Corporation. Sve ostale marke koje su pomenute ovde su u posedu njihovih vlasnika.

Uvodnik

It begins!

Dok u autobusu često poželite da vidite klima uređaj, a vaš računar sanja nekoliko dodatnih ventilatora, za razonodu u ovim letnjim danima (zvuči kao Huper, zar ne?), stiže – “PLAY!”, elektronski magazin posvećen kompjuterima, hardveru, softveru, internetu ... Ipak, kao što možete da primetite, glavni deo časopisa sačinjavaju video igre, najave, recenzije, saveti i trikovi ...

Želja nam je prvenstveno bila da se domaćoj sceni ponudi nešto novo i drugačije, pa se nadamo da vam se koncept preloma stranica dopada, i da ćete nam uputiti konstruktivne kritike u tom pravcu. Pored toga, ono što je jako važno istaći jeste da je PLAY! magazin potpuno besplatan, i da ga bez bilo kakvih troškova možete preuzeti sa našeg sajta, a kasnije ga proslediti svojim prijateljima ili ih



upućivati na našu prezentaciju.

Pored PDF-ova, slanja putem mailing liste ili čitanja u HTML formi, redakcija za naredni period priprema još nekoliko prijatnih iznenađenja koji će omogućiti i onima koji nemaju internet da redovno uživaju u najnovijim recenzijama i najavama.

Ono što je jako važno za prvi broj jeste da nam se javljate, dajete svoje komentare, kritikujete nas i hvalite. Stoga očekujemo vaše poruke na redakcija@play-zine.com, kako bismo znali šta da unapredimo za naredna izdanja.

Da uvod ne bi bio posebna gnjavaža (to spremamo za naredne brojeve) ostaje samo još da vas pozovemo da bacite pogled na prve tekstove koje smo vam pripremili i da se nadamo da će u njima svako pronaći ponešto za sebe.

Urednik

TOP 5

1. Heroes of Might and Magic V – Da li je najnoviji nastavak uspeo da dostigne staru slavu “trojke”, ili nastavlja stranputicom koju je “utemeljio” četvrti deo?

2. Prey – Pogledajte naš ekskluzivni preview igre Prey, čiji je razvoj započeo još u prošlom veku (ne brinite, engine je u međuvremenu promenjen). To je sada jedna od najperspektivnijih igara koju sa nestrpljenjem očekujemo.

3. Sensible Soccer 2006 – Kreće svetsko prvenstvo, kreće fudbalska groznica, a vama se otvara mogućnost da se pored World Cup 2006 ipak vratite nekoliko godina unazad i podsetite kako je to bilo igrati jednu od najzabavnijih fudbalskih igara ikada. Grafika je izmenjena kako bi odgovarala današnjim standardima, ali je osećaj još uvek tu, barem tako kaže Luka, čovek koji je imao priliku da napiše ekskluzivnu najavu za ovaj naslov.

4. Webmail ponuda – Svetski vodeći sajтови koji nude besplatne e-mail “sandučiće” proteklih meseci prosto se utrkuju oko svojih klijenata. Pogledajte u našem pregledu koji je najbolji za vaše potrebe!

5. 7600 vs 1800 – Ova dva broja vam ne moraju puno značiti ovako, sama po sebi, ali ako kažemo da su to oznake nVidia i ATI pulena koje smo “sukobili” u našem testu, onda to poprma potpuno drugu vrednost. U pitanju su naravno EN7600GT i X1800GT0.

Broj 01 — jun 2006.
Izlazi jednom mesečno
Cena: besplatno

Glavni urednik:
Milan Đukić

Redakcija:
Nenad Dimitrijević
Miloš Hetlerović
Nikola Nešović
Vladimir Kosić

Saradnici:
Luka Zlatić
Stefan Marković
Ivan Ognjenović
Vukašin Stijević

Lektor:
Petar Starović

Kontakt:
PLAY! magazine
Beograd
redakcija@play-zine.com
www.play-zine.com

Dizajn i prelom:
Jasmina Radić



23 HoMM V

Najnoviji deo Heroes of Might and Magic serijala. Naš review kaže da je dovoljno zabavan i posebno distanciran od četvrtog dela, dela kojeg bi mnogi igrači najradije zaboravili. Da li je interesantan kao treći, proverite sami.



17 DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

The Longest Journey bila je jedna od najpopularnijih video igara avanturističkog tipa svojevremeno. Sada se pojavio "Dreamfall", njen nastavak, a na vama je da vidite da li opravdava ime brenda kojeg nosi.



26 WORLD CUP 2006

Svetsko prvenstvo u fudbalu je počelo, a nešto manje od mesec dana pre tog događaja EA Sports izdao je World Cup 2006, derivat njihovog popularnog FIFA serijala koji bi trebalo da vam pomogne da se i sami nađete u svetu mundijala.



29 CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

Pogledajte kako je ekipa iz Monolitha razvila najnoviji horror FPS koji se po mnogo čemu razlikuje od igara na koje ste navikli. Kao jednu od specijalnosti možemo navesti više nego prisutnu borbu prsa u prsa.





AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:

Editor's Choice – Najvažnija nagrada časopisa PLAY! koja se dodeljuje samo u retkim trenucima proizvodima za koje zaista smatramo da su najbolji na tržištu.

Recommended – Proizvod koji zaslužuje našu preporuku jer svojim kvalitetom zavređuje pažnju.

Best Buy – Nagrada koja se mahom dodeljuje hardverskim uređajima a koja simbolizuje proizvod sa odličnim odnosom cena i performansi.

SADRŽAJ

- 9-12 Flash
- 13 13th page
- 14 - 15 Preview: Pray
- 16 Preview: Sensible Soccer 2006
- 17 Review: Longest Journey: Dreamfall
- 18 - 21 Review: Guild Wars: Factions
- 22 Review: Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
- 23-25 Review: Heroes of Might and Magic V
- 26-27 Review: FIFA World Cup 2006
- 29 Review: Condemned: Criminal Origins
- 31 Hardware: G7 Cordless Laser
- 32-33 Hardware: ASUS AX1300Pro Silent
- 35-37 Hardware: ASUS EN7600GT vs SAPPHIRE X1800GTO
- 38 Hardware: ASUS EN7900GT
- 39 Hardware: Devetnaestice za igrače
- 41 Internet: Webmail ponuda

MORE

38 ASUS EN7900GT

Specijalno za vas testirali smo jednu od najbržih kartica trenutno na tržištu. Jeste izuzetno skupa, ali kada govorimo o performansama, zaista je bez premca.



39 IGRAČKI MONITORI

LCD tehnologija je pre nekog vremena dovoljno uznapredovala da sa odzivom od 2 ili 4 milisekunde može uspešno da odgovori potrebama igrača koji su se do sada žalili na "duhove" ili "kašnjenje" slike. Pogledajte koje predloge mi za igrače imamo.



41 WEBMAIL PONUDA

Potrebno vam je besplatno poštansko sanduče na internetu? Naš tekst bi mogao da vam pomogne u odabiru onog pravog!



TabletKiosk povlači UMPC

UltraMobile PC koncept predstavljen je na ovogodišnjem CeBIT sajmu u Hannoveru, i to od strane ASUS-a, Samsunga i kompanij TabletKiosk. Najpovoljniji model za korisnike predstavila je ova treća firma, koja za 900 dolara nudi sistem sa VIA C7-M procesorom na 1GHz, 40GB UDMA 133 HDD, 256MB RAM i Windows XP Tablet PC operativnim sistemom.

Problem sa prvom količinom ovog zanimljivog uređaja koji predstavlja nešto između PocketPC-ja i lap-topa leži u bateriji. Kao i drugi proizvođači, i tabletkiosk je primetio da njihov "eo" ne radi pod autonomijom onoliko dugo

koliko je isprva bilo očekivano. Ipak, nemojte brinuti, kompanija je zatražila od korisnika da sve kupljene "eo" uređaje vrate i sačekaju dobitak nove baterije. Proces ne traje duže od 72h a za ovu nelagodnost kompanija nudi mogućnost kupovine bilo kojeg dodatka za uređaj sa popustom od 25 procenata.

Sada samo ostaje da pored svega vidimo da li će koncept ultra-mobile računara uspeti da zaživi i "primi se" među korisnicima.



ASUS PhysX

Kompanija ASUS je sredinom meseca predstavila svetu prvu grafičku karticu zasnovanu na PhysX procesoru, koji omogućava proračunavanje za-kona fizike i samim tim donosi znatno realističniji doživljaj u igrama.

Grafička kartica PhysX P1, zasnovana na Ageia PhysX procesoru prva je PPU kartica (koje za sada mogu proizvoditi samo dve firme), a ona sama obradu podataka u samoj igri diže na potpuno novi nivo, i to sledećim principom – CPU je zadužen za kontrolu veštačke inteligencije u igri

kao i logikom, grafički procesor (GPU) za pitanja tekstura i 3D objekata, dok je na PPU-u da podigne realizam i interakciju na potpuno novi nivo. To bi trebalo da omogući daleko veći stepen kvaliteta prikaza specijalnih efekata kao što su eksplozije, tečnosti, talasanje vode i drugi tipovi kretanja. Oni bi, po procenama, trebalo da budu proračunati prema realnim zakonima fizike.

ASUS će krenuti u distribuciju svoje PhysX P1 kartice već početkom juna meseca, a zatim ostaje samo da se sačeka odgovor programera koji

će svoje igre morati da prilagode PPU dodatku, odnosno da ih optimizuju kako bi isti ti naslovi mogli da koriste napredne mogućnosti PhysX procesora. Nadamo se da ta podrška neće izostati.



Asimovi zakoni

Isak Asimov je jako davno kroz svoja dela predstavio tri zakona robotike, a u skorije vreme smo imali prilike da vidimo demonstraciju istih kroz osrednjoj SF akciji naslov "I, Robot", sa Vilom Smitom u glavnoj ulozi. Ipak, znatno ozbiljnije stvari u vezi sa ovim zakonima odvijaju se trenutno u Japanu, gde je

ministar za ekonomiju, trgovinu i industriju objavio da će od sada pa nadalje svi "consumerbotovi" (roboti za ispomoc u kući i asistenciju različitog tipa) morati da poštuju prvi zakon Asimove robotike, a to je "ro-

bot ne sme da povredi ljudsko biće ili dovede do toga da ljudsko biće bude povređeno". Dizajneri botova će tako nadalje morati da se bave ovom problematikom, i to kroz nekoliko sfera. Prvo, svi roboti moraću da imaju instalirane senzore kako bi im omogućili da se ne sudaraju sa ljudima, moraću da poseduju prekidače za isključivanje u slučaju opasnosti, a spoljašnjost samog robota moraću da bude presvučena materijalima koji su znatno mekši i prijatniji od metala koji se do sada koristio.

Ostaje nam samo da sačekamo da zakonom postanu regulisana i druga dva pravila iz Asimovih dela, a zatim i da predložimo i našoj Vladi da uvede ista regulatorna pravila.



BioCert ClipBio

Firma BioCert poznata je po proizvodnji uređaja sa čitačem otisaka prstiju za najrazličitije namene. Pre nekog vremena doživeli su "izlet" u kućne akcesorije kada su svetu predstavili svoju bravu na vratima, odnosno kvaku, koja poseduje čitač otiska prstiju, a sada su se vratili u sferu računara sa svojim novim BioCert ClipBio Pro 1GB, biometričkim flash drajvom. U pitanju je uređaj koji poseduje čitač otisaka prsta i na taj način omogućava da zašтите fajlove na drajvu (ne dozvoljava čitanje bez autorizacije) pa čak i blokirate rad čitavog računara (kompjuter ne radi bez flash drajva u USB portu, a ovaj pak ne funkcioniše bez prihvaćenog otiska). Najbolje od svega je što BioCert ClipBio nije skup – košta 110 evra, što je izdrživa cena za 1 gigabajt slobodnog prostora i biometrički čitač.



Creative Zen Aurvana

Creative je izdao njihov najnoviji komplet slušalica za Zen plejere (i ne samo njih) pod imenom ZEN Aurvana. U pitanju su takozvane "ear-in" slušalice, koje se stavljaju u samo uvo, a ne na njega kao konvencionalne, i po pisanju ovog proizvođača trebalo bi da eliminišu do 90% okolnih zvukova.

Slušalice koštaju 100 dolara i premijerno su krenule u prodaju u Singapuru prošlog meseca, a uskoro se očekuje i njihova distribucija širom sveta. Par teži samo 13 grama, a uz njih dolaze tri različite veličine "bubica", adapter za avion (za slušalice u avionu, da neko ne shvati pogrešno), set za čišćenje i zgodna torbica za transport.



Novi Samsung LCD

Samsung se ozbiljno spremio za letnju sezonu i tako predstavio svoju novu gamu LCD monitora. U pitanju su LN-S4696D, zatim LN-S4096D i LN-S3296D. Cene su 4000, 3300 i 2200 dolara. U pitanju su, kako same oznake otkrivaju, 46, 40 i 32-inčni modeli iz "96" serije od kojih jedino 3296 nije u 1080p setu. Tu su i USB 1.1 (zašto nema 2.0 podrške nije nam jasno), FireWire konekcija kao i 6000:1 kontrast. Ako vam je ovo suviše veliko za praćenje svetskog prvenstva u fudbalu ove godine, Samsung je predstavio i 32-inčni i 26-inčni model LN-S3251D i LN-S2652D, kao i mnogo veći, 67-inčni HL-S6767W. Ostaje nam još samo nada da će se u narednom periodu kompanije poput Samsunga smilovati i davati znatno razumnija imena svojim proizvodima koja će biti lakše zapamtiti od serijskih brojeva na poleđini.





My dream **FIFA WORLD CUP FINAL**
 IS **BRAZIL** TEASING **GERMANY** FOR 90 MINUTES
 PLAYING KEEPY-UPPY, REPEATEDLY NOTMEGGING THEM AND **SCORING** AT WILL.



YOUR *Dream* YOUR FIFA **WORLD CUP™**

BRAZIL	5
GERMANY	4

GOOOOOAAAAAAAL!



What's YOUR dream?

www.mydreamfinal.com

LEGAL MUMBO-JUMBO



The Germans are phoning their *MUMS* for help.

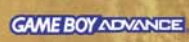


We all have a go at notmegging the German team. **TWICE.**

It's legit



PlayStation 2



© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official licensed product. © The Official Emblem, the Official Mascots of the 2006 FIFA World Cup Germany™ and the FIFA World Cup™ Trophy are copyrights and trademarks of FIFA. All rights reserved. Produced under license by Electronic Arts Ltd. Made in E.U. Player names and likenesses used under license from FIFA, International Federation of Professional Footballers (FIFPro) and national teams. All sponsored products, company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Xbox 360" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "Xbox 360" and the Xbox 360 logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from owner. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.

NINTENDO IGRE

Nintendo je na ovogodišnjem E3 sajmu predstavio svoju novu konzolu – Nintendo Wii.





U pitanju je prilično interesantno "parče" hardvera opremljeno još interesantnijim kontrolerom, a početak prodaje očekuje se krajem 2006. godine, verovatno

tokom božićnih praznika. Ipak, za sada nije najavljeno koje će se sve igre i kada pojaviti za ovu konzolu, ali je popularni proizvođač zabavnog hardvera i softvera izdao listu drugih naslova za svoje ostale konzole.

Tako tokom juna meseca za Nintendo DS stižu Big Brain Academy, Magnetica, Nintendo DS lite (što nije igra) i Sudoku Gridmaster. Kasnije ove godine videćemo i Star Fox DS, Pokemon Mystery Dungeon, Mario vs Donkey Kong 2, Clubhouse Games i Children of Mana.

Što se tiče Nintendo GameCube-a, za njega izlaze Baten Kaitos Origins kao i Super Paper Mario, dok će se na Game Boy Advance-u pojaviti Pokemon Mystery Dungeon: Red Rescue Team.

"Jednom davno, jedna mala svinja pod imenom Pigius odlučila je da se više ne može živeti pod lošim uslovima na farmi, i da ona, zajedno sa svojim prijateljima, treba da organizuje ustanak". Ovako otprilike zvuči kraći opis igre "Jagged Farm" koja dolazi iz kompanije GFI. U pitanju je strategija u realnom vremenu u kojoj glavnu ulogu, kao što pretpostavljate, imaju prasići.

Grafički engine igre baziran je na DirectX9, a tu su dinamičko osvetljenje, dinamičke senke, devet heroja od kojih svaki poseduje svoje unikatne sposobnosti, preko 20 drugih jedinica unutar ekipe, unikatnu arhitekturu za svake od zaraćenih strana, "smešne animacije" likova i originalni soundtrack. Programeri se posebno hvale veštačkom inteligencijom koja je navodno sposobna da se uspešno skriva, postavlja zamke, stvara svoju

taktiku u odnosu na vašu i još mnogo toga drugog.

Za sada nije poznato kada će se igra pojaviti u prodaji, ali moramo istaći da jedva čekamo da vidimo kako će ovo zapravo na kraju izgledati.

Jagged Farm stiže!





No Brakes: X Racing



Nešto manje poznata programerska kuća Exotypos, najavila je svoju igru "No Brakes: X Racing". U pitanju je samostalni projekat arkadnog tipa koji bi, kao jednu od glavnih opcija, trebalo da ponudi podršku za napredne grafičke funkcije kao što su HDR osvetljenje i pixel shadere 2.0.

U igri će se naći sve od starih automobila poznatijih kao oldtajmeri do najnovijih sportskih modela. Staze će posedovati skakonce, prepreke, ubrzanja i mnoge druge arkadne elemente, a svako vozilo sadrži svoj fizički model i reaguje u skladu sa tim. Programeri zatim hvalje sve druge grafičke sadržaje kao što su motion blur, bumpmapping, MSAA i još mnogo toga drugog.

Rise & Fall: Civilizations at War u prodaji

Midway kompanija objavila je da je naslov Rise & Fall: Civilizations at War konačno dostigao svoje "pozlaćeno" stanje i zatim krenuo u prodaju širom sveta. U pitanju je real-time strateški naslov koji omogućava ljudima da po prvi put u potpunosti osete bitku kao vojskovođa koji je u svakom trenutku uz svoje podanike, i to kontrolišući jednog od osam najvećih heroja tadašnjih vremena, kao što su Aleksandar Makedonski, Julije Cezar, Kleopatra i mnogi drugi.

Igraću će biti omogućeno da odabere jednu od četiri velike civilizacije – grčku, persijsku, egipatsku ili rimsku. U Rise & Fall: Civilizations at War nalazi se preko 80 unikatnih jedinica, zatim razna druga oprema i veliki broj prevoznih sredstava među kojima neke od najznačajnijih čine preookeanski brodovi. Pored zauzimanja novih teritorija zadatak igrača je i da regrutuju naučnike, savetnike i druge koji mogu pomoći u unapređivanju civilizacije, a

tu je i opcija osvajanja novih teritorija kojom ćete dobiti mogućnost za povećanje broja vojnika ili kontrolisanje novih tehnologija.

Ako vam to nije dosta, tu je multiplayer komponenta u kojoj osam igrača mogu da se suprotstave jedan drugom u velikom broju najrazličitijih modova.



Half-life 2 je ostvario izuzetni uspeh što je nagnalo Valve da nekoliko meseci nakon izlaska HL2 najavi add-on – "Aftermath".

Dosta nedelja posle toga, verovatno nakon formiranja ideje oko distribucije SiN Episodes, Valve je odlučio da Aftermath preimenuje u "Episode One" i tako najavi da će se i Half-life 2 dodaci pojavljivati u epizodama.

Half-life Episode One pojavio se na internetu 1. juna 2006. godine, i predstavlja prvi deo nove sage koja će biti završena sa Božićem 2007. godine, što je zapravo kraj decembra naredne godine.

Igra vas vodi van City 17 naselja, ne zahteva Half-life 2 da bi funkcionisala (što

će reći da je stand alone dodatak) i može se nabaviti putem Steam sistema (www.steamgames.com) po ceni od 19.95 dolara. Pored prve epizode, dodatak poseduje i kraći pregled "Episode Two", koji stiže krajem ove godine.

Pored poznatog Gordon Freeman-a, kojeg predstavljate vi sami, u igri će vam iznova pomoći Alyx Vance, kao i njen robot – "Dog". Pored singleplayera, Episode One donosi i dva multiplayer moda, kao i besplatni download "Lost Coast" dodatka, mape koja prikazuje High Dynamic Range (HDR) opcije Source engine-a koji pokreće Half-life 2.

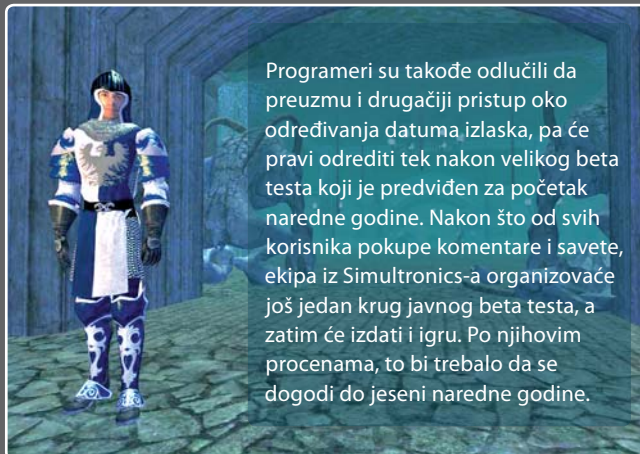
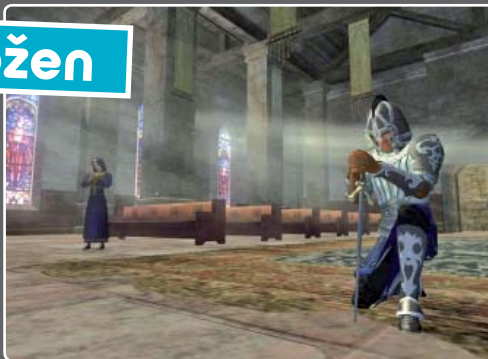
Episode One na internetu!

Half-life 2



Hero's Journey odložen

Hero's Journey, najnoviji MMORPG iz Simultronics-a, odložen je za 2007. godinu, javlja ova programerska kuća. Sam naslov, postavljen u fantastični svet, trebalo je da se pojavi negde tokom ove godine, ali je veliki broj problema prilikom programiranja doveo do odlaganja.



Programeri su takođe odlučili da preuzmu i drugačiji pristup oko određivanja datuma izlaska, pa će pravi odrediti tek nakon velikog beta testa koji je predviđen za početak naredne godine. Nakon što od svih korisnika pakuje komentare i savete, ekipa iz Simultronics-a organizovaće još jedan krug javnog beta testa, a zatim će izdati i igru. Po njihovim procenama, to bi trebalo da se dogodi do jeseni naredne godine.

ZELEмбаЋИ, ZELEмбаЋИ...

Igračka industrija je, kao i sve ostale naravno, željna para i sa idealom da je moguće što manje raditi i ulagati, kako biste dobili što više. Dok nije bilo interneta, stvar je bila prilično jasna – napravite igru, stavite je na rafove prodavnica, i čekate onda nekoliko meseci da se skupi dovoljno keša. Kada tih nekoliko meseci prođe, cenu proizvoda snizite duplo i prodajete ga kao budžetski naslov.

Međutim, dolazi internet, i stvari se menjaju. Ne samo da programeri obraćaju manje pažnje na kvalitet proizvoda, znajući da će moći da ga patchuju "do beskonačnosti" nakon izlaska, već se i sistem naplate proširuje. Potpuna ekspanzija stigla je u trenutku pojave masovnih multiplayer igara. Ne samo da je potrebno da plaćate kupovinu igre, već vas programeri i izdavači obavezuju da mesečno izdvajate između 10 i 15 evra samo kako biste učestvovali u takmičenju na

njihovim serverima.

Dobar deo programera zbog toga se okrenuo MMO svetu, ali su oni koji iz nekog razloga to ne mogu da učine odlučili da u svoje FPS, RPG i RTS igre ubacuju mogućnost kupovine dodatnih misija, oružja ili predmeta putem interneta, za "samo" dva ili tri dolara. Ako kupite 2, 3 ili 4 dodatka po toj ceni, jasno vam je koliko "zelembača" ubacujete u džep programera.

Najnovija tendencija jeste digitalna distribucija igara. U startu, izdavači odbacuju sve troškove rezanja CD-ova, štampe na CD-ovima, pakovanja, distribuiranja u prodavnice širom sveta i još mnogo toga drugog, a praktično poseduju samo trošak internet bandwitha putem kojeg ljudima prodaju svoje kreacije. Ne samo da na ovaj način ostvaruju veću zaradu, već su se dosetili da jednu igru podele na više delova, i tako zarade još. Na primer, ako igra staje 50 dolara, izdavači su spremni da je podele na recimo 4 dela, svaki prodaju za 20 dolara, a to je u zbiru 30 dolara više od "solo" paketa.

Čini se da je ovo kompletna "win-win" situacija, prvenstveno za one koji se bave proizvodnjom i izdavanjem video igara. Dobijaju više novca, a prosto forsiraju igrače da troše dodatne i dodatne količine teško stečenog keša. Pobeđuju i ti igrači misleći da plaćaju manje za sadržaje koje dobavljaju digitalnim putem, kroz globalnu svetsku mrežu. Jedini pravi "gubitnici" jesu firme koje režu CD-ove i pakuju ih, a posebno distributeri naslova u raznoraznim zemljama sa svojim maloprodajnim objektima u većim gradovima. Realno je očekivati da će način kupovine "u prodavnici" skoro potpuno zamreti kroz maksimalno desetak godina, čak i u našim krajevima. Ali da ne trčimo pred rudu, za sada sačekajmo da se ADSL proširi po većem delu Srbije.



Baš sam pre nekoliko dana pričao sa svojim prijateljem oko čitavog koncepta super-heroja, posebno nakon odgledanog filma X-Men: The Last Stand. Ne, ovoga puta neću komentarisati film, verujem da ste ga već pogledali ili čuli dovoljno komentara o njemu. Ono o čemu smo pričali je način na koji mutanti (a i drugi likovi sa specijalnim moćima) koriste svoju "dodatnu opremu".

Svi oni "mlataraju" rukama, podižu ih u nebo, stavljaju ispred sebe, prave "windmill"-e, neke "dance" pokrete i sve ono što uopšte nije kul. OK, postoji nekoliko poteza koji su uber (sa umlautom), ali je većina dovoljno smešna da može postati kopirajt baletskog pozorišta. I onda na čitavu tu priču dođe Phoenix aka Jean Gray, sa svojim pre-uber (opet sa umlautom) moćima, i predivno demonstrira ono na šta smo ciljali.

Ne, ona ne mora da se trudi da rukama mlati okolo dok podiže automobile. Ne mora čak ni da ih pogleda. Dovoljno je da stoji mirno, poželi ono što hoće, a svet se oko nje raspada. OK, jasno mi je da je to razlog i da se na Phoenix naprže klinci do 9 godina, kao i svi oni matoriji koji ulaze u fazu krize identiteta, puberteta i adolescencije, ali kada sve to ostavite po strani, mora se priznati da je štos odličan, ne?

Ajd' sad, zadatak za razmišljanje do sledećeg meseca jeste koji biste X-men vi bili, odnosno, ako na to ne možete da odgovorite, koje biste specijalne moći voleli da posedujete?

Human Head Studios/3D Realms
& 2K Games

Izlazi: 10. jul 2006.

Kontakt: <http://www.prey.com/>

Prey

Ako je neka firma sinonim za kašnjenje igara, onda je to 3D Realms. Duke Nukem Forever je i dalje samo legenda, ali izgleda da ćemo Prey imati priliku da igramo za nekih mesec dana. Ova pucačina iz prvog lica je prvobitno najavljena još 1995. godine, ali je razvojni tim nakon serije odlaganja 99. shvatio da Quakeov engine neće biti sposoban da prikaže sve što žele. Posle 3 godine pauze, 2002. Prey je najavljen ponovo, ovog puta od strane Human Head Studiosa, dok je 3D Realms preuzeo ulogu producenta, a engine koji pokreće igru je modifikacija Doom III.





Tommy, indijanac iz Čiroki plemena, radi kao mehaničar u rezervatu, i jednostavno rečeno životari. Sve se to menja iz korena kada vanzemaljski matični brod doleće u orbitu Zemlje i kidnapuje Tomyevo pleme, kao i njega samog. Iglom slučajeva, naš junak uspeva da se oslobodi i kreće da prvo oslobodi svoju devojk, a zatim spase čitavu ljudsku rasu. Da bi uspeo u tome, moraće da se vrati korenima, stopi sa prirodom i ponovo nauči da koristi mistične veštine svog plemena.

Uloženo je dosta truda da Prey ne bude samo još jedan FPS u nizu. Iako su neka oružija koja ćete koristiti analogna sačmari, granatama ili raketnom bacaču njihov dizajn je drastično promenjen. Zatim, svemirski brod na kom se nalazite, nije obična građevina, već organsko – živo biće koje će reagovati na vaše akcije. Dok trčite po brodu, pred vama će se otvarati portali iz kojih će napadati čudovišta. Ovi portali funkcionišu slično kao u Quakeu III - zamislite da se u vašoj sobi pojave

dvodimenzionalna vrata kroz kojih vidite potpuno novu sobu sa kojom imate mogućnost interakcije, a ako ih obidete, sve izgleda potpuno normalno.

Primetno je odsustvo paketića za prvu pomoć, a izgubljenu energiju ćete obnovljati na specijalno određenim mestima. Samo, ta mesta nećete koristiti samo vi, već i vaši neprijatelji, što dodatno otežava igru, ali je i čini zanimljivijom. Takođe, kada izgubite svu energiju, nećete odmah izgubiti život, već ćete imati priliku da se na spiritualnom nivou izborite za povratak u svemirski brod.

Najveći noviteti su stare indijanske moći, koje će vam omogućiti da pošaljete svoj duh do nedostupnih delova broda, da ignorirate gravitaciju te hodate po zidovima i plafonima (biće tu dosta zanimljivih taktika kod deatmatcha sa društvom), a pratiće vas i duh – totem sokola Talona, kog je Tommy držao kao ljubimca dok je bio dete.

Ukoliko pored svega nabrojanog Prey bude imao dobro projektovane mape, i zaraznu igrivost, a sve je prilika da će imati, mogao bi da bude hit ovog leta.

Luka Zlatić



SENSIBLE SOCCER

2006

Codemasters

Izlazi: 9. jun 2006.

Kontakt: <http://www.codemasters.co.uk/>

Odgovor većine muškaraca na pitanje: "Šta se to značajno dešava devetog juna ove godine?", bio bi: "Počinje svetsko prvenstvo u fudbalu.". I zaista, taj magični period koji se dešava jednom u četiri godine je ponovo pred nama. Predstoji nam mesec dana sedenja pred televizorom (osim ako nismo dovoljno srećni da utakmice pratimo uživo), sa društvom, uz tone čipsa i hektolitre piva i/ili sokova, kao i ubijanje vremena između dve utakmice, ili dva poluvremena, igranjem omiljene fudbalske igre.



moći i sami da podešavate), od finala kupa do lige od 64 tima, bilo da igrate sami, ili u društvu.

Dodata je mogućnost da se vodi potpuno ručno napravljen tim od nedeljne fudbalske lige, do titule evropskog ili svetskog šampiona. Ubačena je i mogućnost otključavanja raznih dodataka, kao što su drugačije podloge na terenu, vrste lopti i, naravno, oprema fudbalera.

Sensible Soccer 2006 će u bazi podataka sadržati 350 fudbalskih klubova, sa preko 5.500 fudbalera. Nažalost, pošto licenca nije dobijena, vaši omiljeni fudbaleri će imati pomalo promenjena imena, ali kao i u Pro Evolution Socceru postoji mogućnost menjanja naziva kako igrača tako i klubova.

Izgled novog Sensiblea u potpunosti prati pomalo karikaturnu tradiciju serijala, samo što će umesto dvodimenzionalnih pikselizovanih fudbalera, sada terenom trčati "cell-shade"-ovani sportisti u pune tri dimenzije.

Kako izgleda, sa povratkom Sensiblea, fudbal će ponovo biti zabavan kao što dugo nije bio.

Luka Zlatić



Ovog leta, izbor simulacija fudbala će sa već pomalo dosadne FIFA i Pro Evolution Soccer kombinacije, upravo devetog juna biti proširen za jednog povratnika na scenu. Čitavu deceniju nakon najuspešnijeg dela serijala, na vaš PC (uz debi na Xboxu i PlayStationu 2) vraća se Sensible Soccer.

Najnovija verzija ovog legendarnog fudbala će zadržati sve ono što je proslavilo prethodnike: pogled na teren iz ptičije perspektive i sa veće udaljenosti koji igraču obezbeđuje daleko bolji pregled dešavanja na terenu, superiornu brzinu izvođenja, apsolutnu kontrolu nad letom lopte prilikom šuta ili dodavanja, i naravno mnoštvo takmičenja (čije ćete parametre





DREAMFALL: The Longest Journey

Funcom/Aspyr

Ova godina je bila jako plodna (i trebalo bi da nastavi tako) što se tiče nastavaka starih hitova, kao i uspešnih pokušaja da se neki pomalo zaboravljeni žanrovi vrate u centar pažnje PC igrake publike. Nastavak jedne od najpopularnijih point & click avantura – igre The Longest Journey, nije trijumfalan povratak avantura kakav su svi očekivali, već igra koja je podelila i kritičare i igrače u dve krajnosti.

Na prvi problem ćete naići ako na glavnoj particiji vašeg hard diska nemate sedam gigabajta praznog prostora, pošto će instalacioni program upasti u petlju, čak i ako na drugim particijama imate sasvim dovoljno mesta za ovu igru.

Zatim sledi period navikavanja na kontrolni sistem. Iako je pohvalan svaki pokušaj da se način upravljanja avanturama unapredi, ipak je očekivano da krajnji rezultat zapravo i bude makar malo unapređenje. Ovde to nije slučaj, pa i gamepad i tastatura/miš imaju svoje mane.

Dalji pokušaji približavanja Dreamfalla široj publici su ubačeni borilački, kao i elementi šunjanja, što je bilo jako lepo implementirano u Fahrenheitu, ali ovde nije. Naprotiv... Kontrole prilikom borbi sporo reaguju, a ni protivnici nisu naročito vrsni borci, pa nema ni uživanja ni uzbuđenja. Šunjanje i sakrivanje od patrola je još dosadnije, pošto ne postoje nikakve napredne informacije

Za: Zanimljiva i prilično dobro napisana priča. Lepa grafika.
Protiv: Dosadne i generalno loše akcione scene. Nedostatak pravih zagonetki. Apsolutna linearost.
Test konfiguracija: Sempron 2.8, 1GB RAM-a, GF6600GT. Igra radi dobro u 1024x768, sa srednjim podešavanjem detalja.
Kontakt: www.dreamfall.com
Cena: 40 evra

OCENA 65

ili komande. Dovoljno je samo sakriti se iza zida, sačekati dvadesetak sekundi da se patrola udalji i nastaviti svojim putem.

"OK", reći ćete, "ovo ipak nije akciona igra, nego avantura, valjda su joj tu jake strane". Nažalost, zagonetke su izuzetno jednostavne, i svode se pre svega na "nađi predmet na lokaciji A, odnesi ga na lokaciju B, pomoću njega dođi do predmeta C, koji opet odnesi na lokaciju A..." - i tako u krug. Od lokacije do lokacije, od predmeta do predmeta.

Srećom, priča je dobra. Fino isplanirana, ima poentu. Likovi su različiti i dovoljno razrađeni da budu zanimljivi. Sve je izuzetno jasno onima koji nisu igrali The Longest Journey, a još je jasnije onima koji jesu. I iako vas sama igrivost neće terati da prođete svih petnaestak sati koliko ovaj naslov može da traje, postoji šansa da će to učiniti priča. Jedna mana je što isuviše stvari nije objašnjeno, već je ostavljeno mnogo nedorečenog za treći deo serijala, a druga što je Dreamfall isuviše linearan. Ništa od vaših akcija ne dovodi do drugačijih

dešavanja, a posebno je tužno što ćete ponekad izabrati da kažete "Da!", a vaš lik će se predomisli i ipak reći "Ne".

Treba pohvaliti grafiku i očigledan trud dizajnera da svaka lokacija na kojoj se nađete ima lični pečat. Zvuk mogao da bude i bolji, mada su glasovi pojedinih likova na prilično visokom nivou.

Dakle, avantura mlade Zoe Castillo kroz više paralelnih svetova u 23. veku je dobra priča sa kvalitetnom grafikom i dobrim zvukom, ali jednostavno nije dobra igra. Fanovi prvog dela bi trebalo da je odigraju zbog kontinuiteta, fanovi avantura makar da je probaju... A ostalima je bolje da zbog dobre priče nađu kvalitetan igrani ili crtani film, ili knjigu, a ne da igraju "lažnu" igru.

Luka Zlatić





GUILD WARS®

FRACTIONS™

ArenaNet/NCsoft

Guild Wars: Factions ➔

Kada se pojavio, krajem aprila prošle godine, Guild Wars: Prophecies (sada zvaničan naziv prve kampanje) je doneo mnoge novosti u MMORPG, vešto izbegavajući klišee u koje takve igre često upadaju.

Za Potpuno nov kontinent baziran na azijskim mitovima i legendama. Nov sadržaj i za PvP i za PvE igrače. Ekspanzija koja funkcioniše i kao stand-alone igra.

Protiv: Nedostatak funkcija kao što su aukcijska kuća i lik koji unapređuje oklope i oružja, a koje su bile najavljene.

Minimalna konfiguracija: P3 800MHz, ili ekvivalent, 256MB RAM, 2GB HDD mesto, 32MB 3D Card (Radeon 8500 or GeForce 3 or 4 MX), Internet.

Preporučena konfiguracija: P3 1GHz, ili ekvivalent, 512MB RAM, 64MB Radeon 9000 or GeForce4 Ti, Broadband Internet.

Moja konfiguracija: Sempron 2.8, 1GB RAM-a, GF6600GT. Igra radi odlično, uz pad frame-ratea samo u najzahtevnijim scenama u 1280x1024, sa maksimalnim detaljima i 4xAA.

Kontakt: <http://www.extremecc.co.yu/>

Cena: 2290 dinara obična verzija, 3900 dinara Collectors Edition

OCENA 88

Igrač je slobodan od zadataka koji simuliraju život u igri kao što je pravljenje oklopa drugim ljudima, pećanje i slične stvari, tako da vreme koje izdvajate za igru bude korisnije utrošeno. Tokom praćenja glavne priče nema opasnosti od napada drugih igrača, pošto je vaša grupa izdvojena u posebnu instancu, gde se nalaze samo kompjuterski vođeni likovi, što je doduše dovelo do toga da čistunci izmišljaju poseban žanr za GW, nazivajući ga kooperativnim RPG-em. Najbolje razlike su one na koje će se igrači naviknuti na recimo World of Warcraft ili Diabla najteže naviknuti. Nivo od kog karakteri mogu da napreduju je ograničen na 20, a nakon toga se posle određenog skupljenog iskustva dobija samo jedan poen za učenje nove veštine. Iako se tako gubi iluzija nagrade koju svaki nivo donosi, dobitak je veći - ravnopravnost među igračima, situacija da u PvP duelu ne odlučuje "nabudženost" lika, nego veština koju vi sami posedujete. Slična situacija je i sa oružjima, pošto je prilično lako pronaći opremu koja ima maksimalna svojstva, tako da ni tu ne dolazi do nefer prednosti

igrača koji su imali više sreće u nalaženju, ili su jednostavno duže farmovali predmete. Takođe, u borbu možete poneti maksimalno osam veština, od kojih je jedna elitna, tako da je potrebno planirati setove skillova od situacije do situacije. I za kraj najvažnije, u GW-u nema plaćanja mesečne pretplate.

Guild Wars: Factions je prvi iz najavljene serije dodataka za Guild Wars, koji je izašao tačno na godišnjicu otvaranja servera za prvu kampanju. Svaka sledeća ekspanzija bi trebalo da se pojavljuje na šest meseci, ali to ne znači da će biti zbrzane, već na njima rade dva odvojena tima, svaki po godinu dana. Razlika između Factionsa i ekspanzija ostalih igara je mogućnost igranja i ako ne posedujete prvu igru iz serije, ali je moguće i spojiti naloge, tako da će vaš lik moći da pređe iz dobro poznate Tyrije na novi kontinent - Canthu, ili obratno. Najavljeno je da će svaka ekspanzija biti bazirana na određenom delu sveta. Tako je Tyria bila bazirana na Evropi i njenim mitovima i legendama, dok je Cantha izgrađena po uzoru na Aziju.

Shiro Tagachi

Pre dve stotine godina imperatora Canthe je ubio njegov telohranitelj i najbolji borac na kontinentu - Shiro Tagachi. Ne zna se šta ga je nateralo na taj čin, ali se zna da je na kraju ubijen od strane dva heroja i da je njegov samrtnički krik, poznat kao Vetar Žada, potpuno promenio izgled kontinenta okamenivši veliku šumu i pretvorivši more u žad. Danas, Shiro se vraća na Canthu i sa sobom donosi kletvu koja izopačuje duše umrlih. Vaš zadatak je da ga zaustavite.



Factions možete igrati vodeći kombinaciju (primarna i sekundarna) bilo kojih od šest klasa koje smo već upoznali u Prophecies-u (Ranger, Warrior, Elementalist, Necromancer, Mesmer i Monk), a pridodate su im i dve potpuno nove klase. Assassin koji je očigledno baziran na Ninjama, i Ritualista koji ipak više vuče na šamane, dakle Afriku ili Južnu Ameriku, nego na Aziju, ali dobro... Nove klase će moći da nauče 75 veština, dok je za prethodnih šest dodato po 25 novih. Samo tokom tutoriala - dve misije

i nekoliko questova u Shing Jae manastiru ćete veštine dobijati kao nagrade. Tokom daljeg igranja moraćete da trošite skill poene i novac da ih naučite po gradovima, ili da ih preuzmete od poraženog bos-a (prepoznatljiv po auri u boji svoje profesije) korišćenjem specijalnog "capture signeta", što je ujedno i jedini način da se naučite Elitnim veštinama.

Nakon što prođete obuku, bićete bačeni u srce glavne priče. Saznaćete da je pre

Luxon

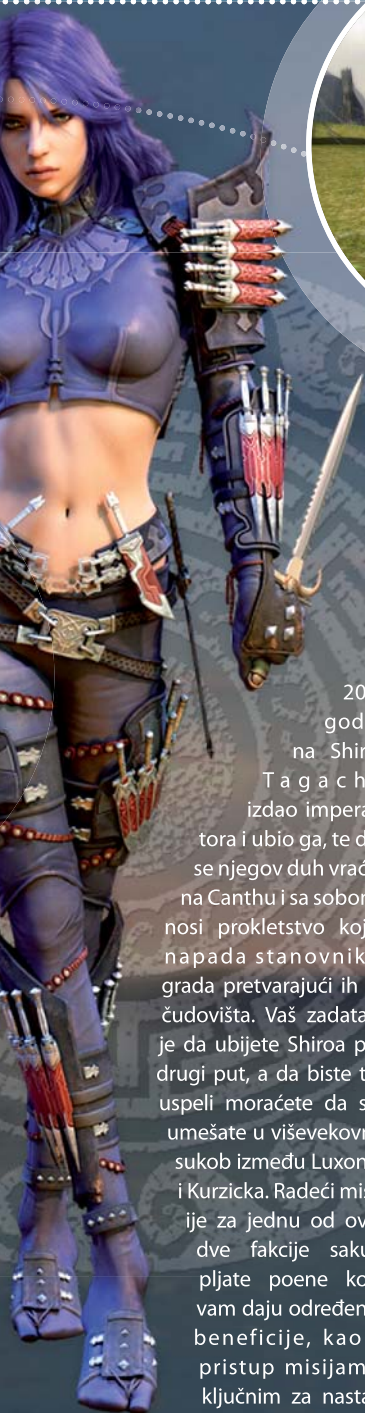
Nomadaska grupa sastavljena iz tri velika klana - Krabe, Zmije i Kornjače. Obitavaju na Moru od Žada i uopšte obalskim i ostrvskim delovima Canthe. Trude se da žive u otvorenoj prirodi i na svetlosti sunca. Oblače se u šarenu odeću koja štiti od preterane vrućine. Nisu vernici nijednog od starih Bogova, a kome su Luxonci verni nije poznato.



Kurzick

Žive u šumama Canthe, pretežno u Okamenjenoj šumi. Pošto zbog krošnji visokog drveća do njih ne dolazi mnogo svetlosti niži su rastom i blede su puti od ostalih stanovnika kontinenta. Kako bi skupili što više svetlosti, oblače se u tamne boje, ali se trude da im odežde izgledaju svečano i izuzetno su uredni. Dele se u pet velikih kuća: Brauer, Durheim, Lutgardis, Varsburg i Zu Heltzer. Kurzici veruju u stare Bogove.





Assassin

Brzi i tihi majstori borilačkih vještina. Koriste bodeže i napade iz senke kako bi najefikasnije eliminisali mete.

Posebno su obučeni da vezuju kombinacije napada upućenih na najkritičnija mesta na protivničkom telu. Čak i ako meta preživi, najčešće ostaje otrovana, ili sa teškom ranom na telu, nakon čega ju je lako dokrajčiti..

200 godi-
na Shiro
Tagachi
izdao impera-
tora i ubio ga, te da
se njegov duh vraća
na Canthu i sa sobom
nosi prokletstvo koje
napada stanovnike
grada pretvarajući ih u
čudovišta. Vaš zadatak
je da ubijete Shiroa po
drugi put, a da biste to
uspeli moraćete da se
umešate u viševjekovni
sukob između Luxona
i Kurzicka. Rađajući mis-
ije za jednu od ove
dve frakcije sakup-
ljate poene koji
vam daju određene
beneficije, kao i
pristup misijama
ključnim za nastav-
ak priče. Naravno,
ako se sprijateljite
sa jednim, ovi drugi
vas neće blagonaklono gle-
dati, te nećete imati pristup
njihovim NPC-evima, misija-
ma, pa čak ni mogućnost da
oživate grupu u zonama koje
je moguće istraživati, osim ako
ne uklonite čuvara sa mesta na
kojima se oživljavanje odvija.

Igranje priče (PvE) i protiv
drugih igrača (PvP) se susreću
upravo kod ove dve frakcije, što
objašnjava i naziv igre. Svaki

igrač može da
bude veran bilo kojoj strani, (i da
tu vernost menja vremenom,
kako bi mogao da istraži
kompletnu Canthu), ali Gilda u
kojoj se nalazi može biti verna
druvoj strani, i ima mogućnost
kontrolisanja gradova (sama, ili
kroz alijansu više gildi). Najveća
novost kod PvP-a je u bitkama
12 na 12 (tri tima po četiri
igrača sa svake strane) između
zaraćenih frakcija, čime će se
pomerati i granice između
Kurzicke i Luxonske teritorije.
U igri takođe postoje i dve
elitne misije, po jedna za svaku
frakciju, koje kontrolišu najbolje
alijanse u datom trenutku,
tako da je takozvanim vikend
igračima potrebno malo više
truda da bi u njih ušli.

Grafika nije naročito
unapređena, osim što je dodata
podrška za DirectX 9. Kritičniji
igrač će možda primetiti ne-
dostatak poligona kod likova

i slične sitnije mane, ali diza-
jneri GW-a su, kao i prošlom
delu, odradili sjajan posao, te
i pored toga što nije tehnički
nadmoćna, ova igra spada u
najlepše koje postoje. Lepo je
videti da još neko shvata da
nije sve u nabijanju najnovi-
jih efekata koje podržavaju
moderne grafičke kartice,
nego i u pravilnom kom-
ponovanju raznih elemenata
i lepoti dizajna. Zvuk je ostao
istog kvaliteta, ali su, naravno,
dodati novi zvučni efekti za
nova čudovišta, kao i potpuno
nova muzička podloga, koju je
ponovo radio Jeremy Soule.

Najveća razočarenja su
zapravo stvari koje su bile
najavljene, a još se nisu
pojavile u igri, kao što je
povećano mesto za odlag-
anje stvari koje lik ne mora
da nosi sa sobom, nepostojanje
aukcije unutar

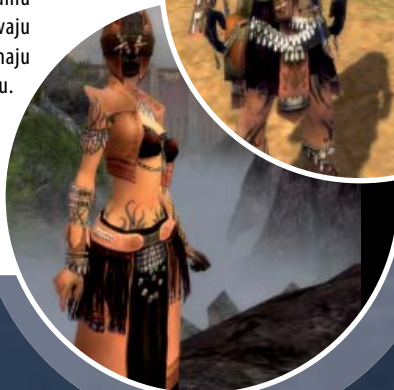
igre, što donekle otežava
prodaju predmeta, kao i to
što još nije ubačen NPC koji
će unaprediti pojedine (jako
mali broj) delove opreme iz
Tyrie na nivo onih koji se
mogu naći u Canthi. Najav-
ljeno je da će sve to biti do-
dato do jula, nadamo se da
će u ANetu reč i održati..

Ukoliko ste voleli Prophecies
(ili ga još uvek volite), a imate
mogućnost nabavke, uzmite i
Factions. Ukoliko želite da ispro-
bate malo drugačiji MMORPG,
a niste sigurni koji od dva GW-a
da uzmete, a ne biste oba, samo
razmislite da li vam se više do-
padaju evropske ili azijske leg-
ende i po tome izaberite. Teško
da možete pogrešiti.

Luka Zlatić

Ritualist

Ljudi sposobni da povežu materijalnu
i duhovnu dimenziju Canthe. Prizivaju
statične duhove koji mogu da imaju
i ofanzivnu i defanzivnu ulogu.
Materijalizuju urne velikih heroja
iz prošlosti koje daju određena
poboljšanja saborcima. Iako
stoje u pozadini bitke, često
mogu biti njen ključni učesnik.



Bethesda Softworks

Call of Cthulhu:

Dark Corners of the Earth

OCENA 83

Često se dešava da ostvarenja koja se razvijaju tokom više godina završe kao totalno razočarenje, i po igračkim i po tehničkim karakteristikama. Slično važi i za naslove (u mnogo manjoj meri nego za filmove) rađene po nekom literarnom predlošku. Takođe, vrlo retko će igra koja je izašla bez velike medijske pažnje i koja je pritom direktan port sa konzole doživeti pohvale i biti prihvaćena od strane PC komune. Call of Cthulhu: Dark Corners, inspirisan horor pričama H.P. Lovecrafta, iako prvobitno najavljivan za zimske praznike 2001., konačno se pojavio na Xbox-u tek krajem prošle godine, a PC verzija je usledila sa šest meseci zakašnjenja. Srećom, ova igra je izuzetak u odnosu na bilo koje od gore navedenih pravila.

Jack P. Walters (vaš alter ego "na ekranu") je bostonski privatni detektiv iz dvadesetih godina 20. veka. Nakon što je izgubio pamćenje i posao u policiji posle slučaja vezanog za pripadnike naizgled satanističke sekte i višegodišnjeg oporavka, Jack dobija zadatak da pronađe nestalu osobu u lučkom gradu Innsmouthu. Nažalost, ono što na prvi pogled izgleda kao miran gradić nastanjen

ljudima nenaviknutim na pridošlice zapravo skriva mnogo strašniju priču koja je usko povezana sa događajima kojima je glavni junak bio svedok pre šest godina.

Prvo što ćete primetiti je odsustvo bilo kakvih podataka na ekranu, iako je u pitanju prikaz iz prvog lica. Nigde ne piše koliko još tačno energije imate, koliko municije vam je ukupno preostalo ili šta se nalazi u šaržeru. Sve te informacije, naravno, postoje, ali ćete do njih doći na mnogo prisijsni način. Ako vas zanima koliko metaka imate u džepu, pogledajte u inventar i zapamtite. Ako primetite da se nakon susreta sa protivnicima Jack sporije kreće, da mu se muti pogled, srce kuće brže, a dah je isprekidan, možete pregledati svaki deo njegovog tela, i iskoristiti prvu pomoć ako je potrebno. No, ovi simptomi ne moraju da znače da nešto fizički nije u redu sa Jackom, pošto i njegova psiha reaguje na događaje koji se odvijaju oko njega, a kada se nađe na granici ludila samo ga kratak odmor

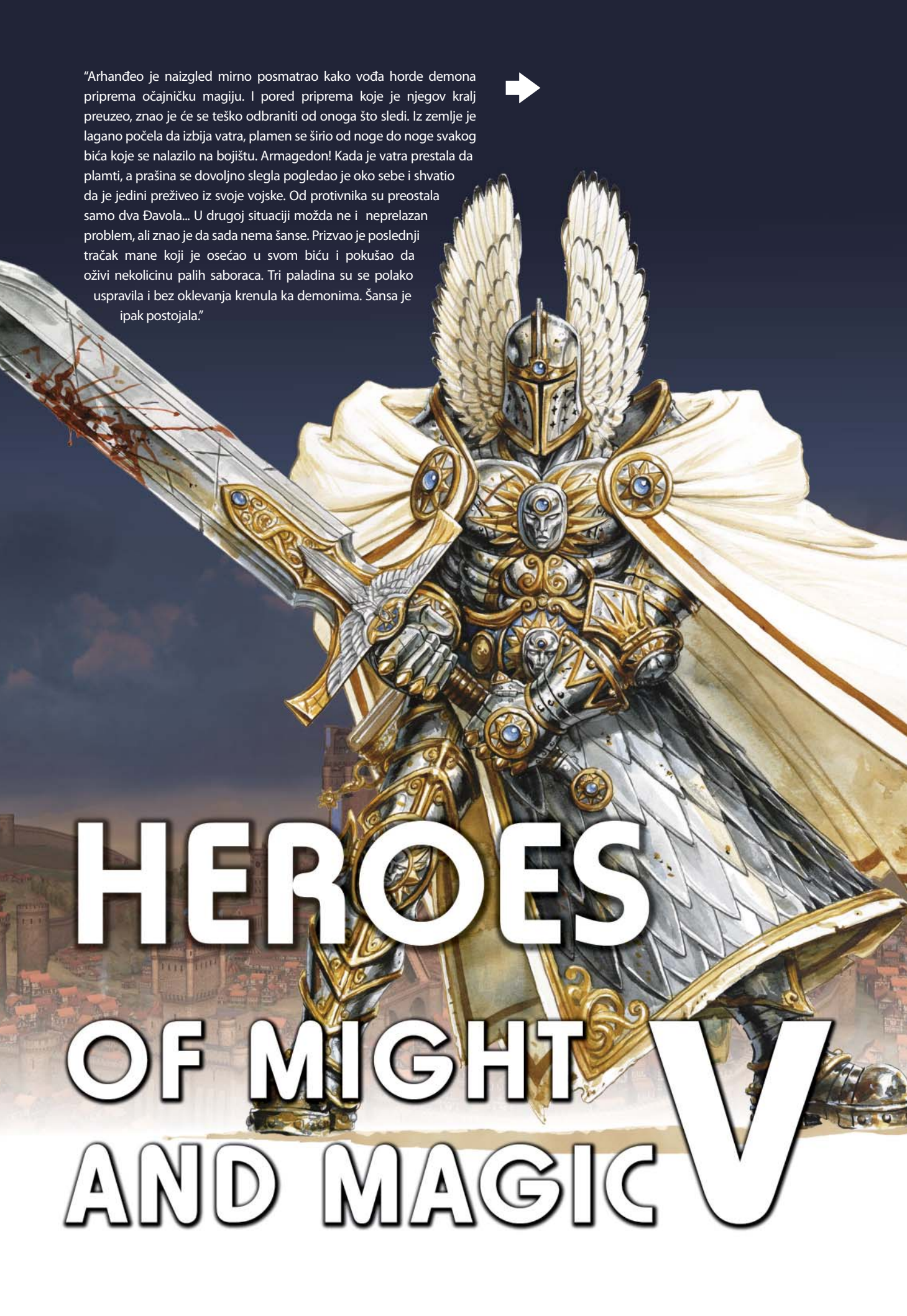
na zaštićenom mestu može spasiti od potpunog gubitka veze sa stvarnošću.

Sledeće što izdvaja ovu igru od ostalih je odlično balansiran miks između klasične avanture, akcionog ostvarenja i šunjalice sa izovđenjem u stilu Thiefa ili Metal Gear Solida. Naravno, ni jedan od ova tri elementa ne donosi nešto posebno revolucionarno, ali su na pravi način uklopljeni u celinu i doprinose pozitivnom utisku.

Iako se mora priznati da grafika sa tehnološke strane nije na nivou na koji su nas navikle nove igre, ono što je zaista bitno, atmosfera (koja je dočarana prizorima oko vas, kao i odličnom muzikom i jezivim zvučnim efektima) je na najvišem nivou. Kada se na to doda mudro izbalansirani miks avanturističkih i akcionih sekvenci, kao i lagan ali siguran tempo kojim vas priča uvodi u Lovecraftovske košmare, dobijamo zaista zastrašujuć proizvod koji se prosto mora naći u kolekciji ljubitelja horora, a njegov suv kvalitet će učiniti da se dopadne i igračima koje ovaj žanr preterano ne zanima.

Luka Zlatić

“Arhadeo je naizgled mirno posmatrao kako vođa horde demona priprema očajničku magiju. I pored priprema koje je njegov kralj preuzeo, znao je će se teško odbraniti od onoga što sledi. Iz zemlje je lagano počela da izbija vatra, plamen se širio od noge do noge svakog bića koje se nalazilo na bojištu. Armagedon! Kada je vatra prestala da plamti, a prašina se dovoljno slegla pogledao je oko sebe i shvatio da je jedini preživeo iz svoje vojske. Od protivnika su preostala samo dva Đavola... U drugoj situaciji možda ne i neprelazan problem, ali znao je da sada nema šanse. Prizvao je poslednji tračak mane koji je osećao u svom biću i pokušao da oživi nekolicinu palih saboraca. Tri paladina su se polako uspravila i bez oklevanja krenula ka demonima. Šansa je ipak postojala.”



HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

Za: Povratak formuli koja je proslavila serijal. Prilično uspešna tranzicija iz dvodimenzionalnog u puno 3D okruženje. Zaraznost kakvoj su se fanovi Heroja 3 nadali.

Protiv: Interfejs nije potpuno ispeglan. AI je isuviše skriptovan. Fali editor mapa.

Minimalna konfiguracija: P4 1.5GHz/Athlon2000+, RAM: 512 MB, GeForce4 Ti4200/Radeon 8500

Test konfiguracija: Sempron 2.8, 1GB RAM-a, GF6600GT. Igra radi bez većih problema u 1024x768, sa srednjim podešavanjem detalja.

Kontakt: www.mightandmagicgame.com/

Cena: 50 dolara

SCENA

85

Nakon što su Heroji 3 doživeli veliki uspeh, u 3DO-u se pomalo izbezobrazili i pokušali da izmuzu i poslednji dinar od fanova lošim serijalom "Heroes Chronicles". Potpuni armagedon kompletna franšiza je doživela izlaskom četvrtog dela. Nedovršen proizvod, sa mnoštvom promena od kojih su neke bile zaista loše, a druge jednostavno suviše radikalne da bi ih igrači prihvatili. Par ekspanzija je unekoliko ispravilo situaciju, ali ne dovoljno da bi 3DO bio spašen, a izgledalo je i da je serijal izgubio bitku.

Srećom, Ubisoft i ruski razvojni tim - Nival (poznati po Etherlords i Blitzkrieg igrama) su se potrudili da povrate Heroje na nivo stare slave, i

mora se priznati da su u tome poprilično uspeali.

Prvo što upada u oči je, naravno, puno 3D okruženje uz mogućnost zumiranja i rotacije mape, grada ili bojišta. Dizajn građevina na mapi i unutar grada, izgled jedinica i kvalitet efekata prilikom borbe su jako dobri, bio bih slobodan da kažem i lepi, dovoljno, a ne preterano izdetačisani. Stilski gledano, u Nivalu su ostali verni pomalo stripom prikazu kakav je postojao u starim Heroes igrama, ili recimo Warcraft serijalu. Naravno, postoji i par mana. Svaka mašina na kojoj sam probao igru počinje da secka ukoliko se kamera postavi tako da stoji paralelno sa tlom. Mapa nije 100% pre-

gledna, i drveće ponekad zaklanja neku jedinicu ili predmet, tako da je malo igranja sa zumom i rotacijom neophodno. No, to i nije toliko bitno.

Bitna je igrivost i zaraznost, koji su vraćeni na nivo trećeg dela. Standardni detalji HOMM serijala su tu. Heroj koji vodi armiju po mapi, skuplja iskustvo uništavajući manje vojske, pazeći pritom da ne izgubi suviše jedinica. Uspit se skupljaju resursi, razbacani po mapi, ili rudnici koji donose dnevni prinos istih. Iskustvo se koristi za dizanje nivoa heroja, čime se poboljšavaju njegove sposobnosti. U isto vreme se razgrađuju gradovi u kojima se uče magije, obnavlja vojska, kupuju novi heroji, ili saznaju





informacije o protivnicima.

Kako peti deo ne bi bio samo 3D kopija trojke, ubačene su određene izmene i poboljšanja u razvoj heroja. A najzanimljiviji dodatak je to što svaka rasa ima specifičnu građevinu koja daje određena poboljšanja herojima. Na primer, biranje neprijatelja protiv koga će se jedinice bolje boriti, ili baratanje elementima radi uspešnijeg korišćenja magija i fizičkih napada. Takođe je promenjen sistem inicijative prilikom bitke. Umesto starog sistema u kom sve jedinice igraju jednom po krugu, sada se može desiti da brža jedinica odigra i tri puta pre nego što sporija dođe do svog poteza. Koliko je to dobro, vreme će pokazati. Učešće heroja u bitkama je negde između onoga u trojci i četvorci. Heroj je opet statičan, i nedodirljiv od strane običnih jedinica, ali sada pored magija može i fizički da napada.

Fanovi Heroja 3 će biti razočarani što, i pored nekih starijih najava, nije vraćeno bojno polje sačinjeno od šestougaonika, već je u pitanju mreža kvadratića. Ipak, i pored nedostatka dva ugla, mesta za manevrisanje ima dovoljno, mada stoji daje

šteta što šestougaonici nisu vraćeni. Bojno polje menja veličinu od zavisnosti od broja jedinica koje se na njemu nalaze, i primetno je da veći prostor pomaže stvorenjima koja imaju mogućnost napada na daljinu. Konačno, po prvi put u serijalu, primetna je razlika u fizičkoj veličini jedinica, pa maleni Impovi recimo nisu ni do kolena Titanima.

Šteta je što nije zadržan najveći plus Heroja 4, mogućnost slanja jedinica od grada do grada karavanima. Tako da je sada ponovo potrebno praviti lance heroja niskog nivoa koji će dopremiti jedinice glavnom.

Muzika i zvučni efekti su na nivou serijala, naročito muzička podloga u gradovima i prilikom istraživanja mape. Glasovi likova u scenama između misija (rađenim u engineu igre slično Warcraftu 3 ili Guild Warsu) su na prilično visokom nivou za jednu igru i iako nisu u pitanju vrhunskaglumačadostignuća, pomažu u dočaravanju atmosfere i karaktera koje vodite kroz kampanju.

Najveći minus dobija potpuno prerađeni interfejs. Umesto kompletno zauzete skroz desne četvrtine ekrana, sada postoje dva šestougla u donjem delu oko kojih se nalaze komandni dugmići. Osim uštede prostora i lepog izgleda, ne mogu reći da je funkcionalnost na najvišem nivou. Čak i nakon perioda navikavanja ostaće par komandi za koje će vam se činiti da su pomalo nelogično postavljene, što ume da oteža igranje. Potpuno nejasan propust je nepostojanje dugmeta za funkciju "Wait" prilikom bitke, iako je možete aktivirati pritiskom na "W" na vašoj tastaturi.

Što se priče tiče, u Nivalu su odlučili da od početka grade istoriju univerzuma, iako će se povremeno pominjati neki od starih heroja koje ste



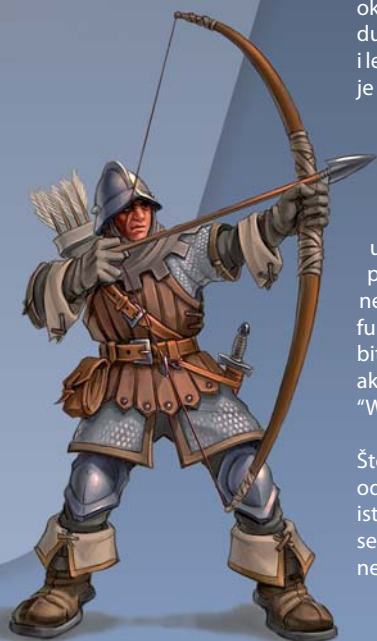
možda vodili po Erathiji. Kampanja će vas provesti kroz šest poglavlja, svako teže od prethodnog i posvećeno jednoj rasi, a međusobno povezanih u glavnu priču. Počinjete od ljudi, preko demona i nekromana, do tamnih vilenjaka, šumskih vilenjaka i na kraju magova. Misije su zanimljive, česti su obrti i promene zadataka koje morate da obavite i po mom mišljenju ovo je najzanimljivija kampanja u celom serijalu. Jedina zamerka je što su neka događanja skriptovana, te vam se može desiti da startujete neki događaj zbog kog nećete moći da pređete misiju, tako da sloboda ispitivanja mape nije na maksimumu.

Kada se pređe kampanja, a možda i pre toga, preostaju okršaji više igrača. Pored standardnih opcija igranja potez po potez na jednom kompjuteru ili u mreži, sada je moguće igrati se sa

protivnicima širom sveta preko Ubisoftovih servera. Trenutno je na raspolaganju deset mapa, a na prvi pogled se vidi da fale one za timsku igru na primer 3 protiv 3 čoveka ili 2 čoveka protiv 6 kompjuterski vođenih protivnika. Nažalost, editor mapa još nije gotov, i očekuje se tek u julu, mada se po internetu već mogu naći nezvanični trikovi kojima je moguće podesiti mape za timsku igru. Šteta što igra nije odložena za još mesec dana kako bi se izbegli ovakvi propusti.

Sve u svemu, i pored sitnijih mana, ono što je najvažnije – zarazna igrivost je tu. Nival je napravio igru koja je dostojan naslednik Heroja 3 i udahnuo novi život serijalu u koji su mnogi izgubili poverenje.

Luka Zlatić



Za: Licencirani timovi, odličan zvuk i grafika
Protiv: Konfuzno i dosadno izvođenje, manji bagovi
Cena: 29.95 \$
Adresa: <http://www.easports.com/games/fifa06/index.jsp>
Konfiguracija: Athlon 2000+, 1 GB RAM, ATI Radeon 9600 Pro, glatko na 1024x768 (40 frejmova)

Kako se početak Svetskog prvenstva u Nemačkoj neumitno približava, fudbalska groznica počinje polako da trese planetu. Samo letimičnim pogledom na retrospektive prethodnih takmičenja (koje se ovih dana besumučno emituju po stranim sportskim kanalima) moguće je uveriti se u kom pravcu se odvijala evolucija Svetskih prvenstava, koji su svaki put bili sve glamurozniji i posećeniji, pre svega zahvaljujući porastu uložених sredstava u organizaciju i sve većoj medijskoj pokrivenosti. Početak utakmice između Nemačke i Kostarike na prelepoj Allianz Areni u Minhenu će označiti početak, prema očekivanjima domaćina, najgledanije sportske manifestacije ikada. Naravno, EA Sports je i ovoga puta spremno dočekao rastuću plimu oduševljenja najvažnijom sporednom stvari, i pred nama je još jedno izdanje FIFA World Cup-a. Bez obzira da li spadate u pasionirane igrače fudbalskih simulacija, ili su vam dosadašnja virtualna izdanja služila kao lek protiv frustracije posle "nezaboravnih" nastupa naše reprezentacije ovu igru ne smete nikako propustiti... ali jedino iz razloga što je ovaj naslov "parče" softvera sa odgovarajućom licencom, i jedini način da pre 9. juna osetite deo fudbalskog uzbuđenja. Sa druge strane, ako se posmatra igra per se, čisto sa stanovišta igrivosti, i na momenat se iz perspektive odstrani vrhunska produkcija i magija koju sobom nose Svetska Prvenstva, slobodno mogu da kažem da je ovo najdosadnija, najkonfuznija i najružnija FIFA koju sam imao nesreću da pokrenem, a serijal pratim još od World Cup 98.

SCENA 68



2006 FIFA World Cup

Prve dve stvari koje upadaju u oči prilikom startovanja su fenomenalna prezentacija, i činjenica da je igra apsolutno pravljen za džojped, nikako za tastatura/miš kombinaciju. Od početka ćete imati utisak da zaista pratite Prvenstvo preko televizora – video prikazi gradova i stadiona na kojima će se igrati utakmice, neprekidni kairon sa najnovijim vestima o reprezentacijama i mini-intervjuima selektora i igrača, virtualni magazin sa statistikama su samo neke od stvari koje stvaraju pravu atmosferu takmičenja. Poredama, i osvajanjem bodova je moguće otključavati specijalne dodatke, kao što su stari dresovi ili lopte; nažalost, to je i jedina zaista svetla tačka igre. Svi ostali elementi, počevši od konfuznog i nefunkcionalnog menija pa do samog

izvođenja, ne zaslužuju prelaznu ocenu. Od modova, pored finalnog dela Prvenstva, na raspolaganju su i Global Challenge, Lounge (opcija gde više igrača može paralelno voditi timove), izvođenje penala kao i trening (Practice). Global Challenge je opcija pomoću koje možete odigrati neke od najlegendarnijih susreta iz dugačke istorije takmičenja, pri čemu se ne igra cela utakmica. Najbolji primer je polufinalni meč između Hrvatske i Francuske iz 98. koji kreće u 69. minutu, momentu kad je Tiram postigao drugi gol za "trikolore" i preokrenuo rezultat na 2:1; vaš zadatak je da za preostalih dvadesetak minuta ipak obezbedite prolaz Hrvatskoj. Jedina mana je nepostojanje autentičnih reprezentacija, već se svi susreti igraju između aktuelnih timova.



Što se samih utakmica tiče, potrebno je dosta navikavanja na jako čudnu mehaniku izvođenja. Na početku deluje da je kriva učenja duga, ali da će protekom vremena stvari doći na svoje mesto; ipak, posle dvadesetak odigranih mečeva je vidljivo potpuno odsustvo koncepcije pri stvaranju gameplay-a. Na terenu ne postoji skoro nikakva raznovrsnost akcija, i golovi se u preko devedeset odsto slučajeva postižu iz kontra-napada – presećete loptu na svojoj polovini i dug pas unapred, pri čemu radar omogućava izbegavanje ofsajd zamki. Igrači su izrazito tromi, za običan prijem lopte je potrebna čitava večnost, potezi iz punog trka su preterano neefikasni; ako ništa drugo, jasna je namera programera da igru učine što realističnijom. Loptu je konvencionalnim startom dosta teško oduzeti protivniku, a skoro nemoguće

ukoliko se odbrambeni igrač ne nalazi ispred napadača. Ovo ponekad dovodi do paradoksalnih situacija da će se kompjuterski vođeni fudbaleri po desetak sekundi vrteti oko svoje ose u želji da zagrada loptu. Generalno, AI je dosta slab, pogotovo u napadu, a promena nivoa težine skoro da nema nikakvog uticaja na kvalitet igre, već samo na statistike protivnika. Nova FIFA iznova servira stare trikove – protivnici su po pravilu brži od vaših igrača (paradoksalne situacije kada anonimni bek iz Angole stiže Ševčenka koji ima par metara prednosti), jači u skok-igri i neverovatno precizni pri dugačkim proigravanjima. Dodavanje lopte (postoji samo običan pas, i lopta u prazan prostor), kao ni udarac prema голу više nije moguće dozirati dužinom pristiska, što umanjuje manevarski i kreativni prostor pri igranju

sretnete sa Trinidad i Tobagom, koji je u polufinalu oduvao Englesku sa 5:1 (pošto su ovakvi ispadi dosta česti, reč je ili o traljavi urađenom editovanju timova, ili neshvatljivoj političkoj korektnosti). Još jedan veliki nedostatak je bezrezervna orijentacija igre ka džojpedu. Iako uopšte nije sporno da je dobar kontroler prikladniji za fudbalske simulacije, prethodna izdanja franšize su bila sasvim igriva i preko tastature; to ovde više nije slučaj – ne samo da veliki broj poteza uopšte nije moguće izvesti preko tastature "ASD" kombinacije (npr. slobodne udarce), već se EA Games nije ni potrudio da u podešavanjima kontrola pruži kompletno mapiranje tastature. Takođe, više ne postoji "broadcast" kamera (koja je u prethodnim delovima pružala dosta široku perspektivu), tako da je sada nemoguće dobiti valjan pregled igre, čak ni pri višim rezolucijama.



– plasirati loptu iz punog trka više nije moguće, već morate potpuno usporiti, pa tek onda uputiti udarac. Nažalost, pri pokušaju da se igra približi pravom stanju stvari na terenu, promašena je srž, i neko ko bi samo na osnovu ove igre sudio o fudbalu, dobio bi krajnje pogrešnu sliku. Nisam siguran na osnovu kojih podataka je razvojni tim pravio statistike reprezentacija, ali nemojte se začuditi kad u se u finalu

FIFA World Cup 06 se ne može nazvati bagovitom igrom, ali postoji određeni broj problema koji će verovatno biti rešeni prvom zakrpom. Tu je pre svega neodazivanje tastature u određenim situacijama i probijanje tekstura vezano za ATI-jeve grafičke kartice (EA umesto rešenja nudi korisnicima savet kako bi trebalo da se vrate na starije drajvere?). Igra izgleda pristojno, ako se posmatraju čisto grafički parametri – modeli igrača su veoma detaljno urađeni, animacija je glatka (odlični motion capture), a publika, iako i dalje dvodimenzionalna, izgleda krajnje uverljivo. Problem predstavljaju tereni koji su iz nepoznatih razloga napravljeni previše mračno, što posle određenog vremena ubija želju za daljim igranjem (da ovo nije preterivanje pokazuje i činjenica da se na netu već može naći neoficijelna zakrpa koja odvratnu braon-zelenkastu površinu pretvara u nešto što zapravo liči na fudbalski teren). Zvuk je odličan, kako onaj na terenu, tako i huk koji potiče sa tribina (ako igrate sa poznatijim reprezentacijama možete čuti i autentično navijanje), dok je soundtrack uobičajeni bljutavi miks MTV hitića. Ipak, generator užasa je već ustaljeni dvojac metuzalema koje EA iz godine u godinu angažuje na poslu komentatora utakmica; stupidnost njihovih opaski i neusklađenost sa dešavanjem na terenu na momente prevazilazi i bisere izašle iz kuhinje Mihajlovski/Pantić.

Dugogodišnje stagniranje i propadanje najveće franšize fudbalskih simulacija za PC, i postepeno preuzimanju tržišta od strane Konamijevog Pro Evolution Soccerja je najzad završeno, jer je teško zamislivo da ovaj naslov može da padne niže; sve veće i veće količine novca uložene u licence i marketing su kratkoročna strategija, jer će akutni nedostatak ideja i elementarne igrivosti najzad odbiti i najvernije poklonike serijala.

Vukašin Stijović

GUILD WARS[®]

FRACTIONS[™]

ONLINE

IGRAČKA
REVOLUCIJA

SE NASTAVLJA...

WWW.GUILDWARS.COM

* BEZ MESEČNE PRETPLATE



PC CD-ROM



© 2005 - 2006 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.

* Guild Wars Factions je online "stand-alone" igra i za njeno igranje nije potrebno posedovati Guild Wars, ali je neophodna Internet konekcija.

Ova igra ne zahteva mesečnu pretplatu, nakon kupovine postoje samo troškovi Vaše Internet konekcije.



Distributer za Srbiju i Crnu Goru, BiH i Makedoniju: Extreme CC d.o.o. Tel: 011/3809-143, 3809-144, 308-83-83, www.extremecc.co.yu

Condemned: Criminal Origins

Možda zvuči paradoksalno, ali recept za dobar FPS je krajnje jednostavan – treba vam grafički i fizički endžin poslednje generacije, solidan dizajn nivoa, protivnika i oružja, kao i pristojna priča da provede igrača do kraja u momentu kada cela stvar počinje da biva dosadna. U krajnjoj instanci, potrebno je ili puno para, ili ideja toliko originalna da će razmažena i oguglala igračka populacija biti spremna da zažmuri na tehničke nedostatke koji su skoro sigurni pratilac manjka sredstava uložениh u razvoj igre. Condemned: Criminal Origins je pokušaj da se u vrhunsku produkciju uviđe donekle originalno izvođenje – krajnji rezultat je više nego solidan.

Priča je verovatno najjači adut naslova, iako je potrebna veća doza strpljenja da zaplet, inicijelno pokrenut većitim klišeom o serijskom ubici i pogrešno optuženom policajcu, skrene sa putanje opštih mesta i nevestih dijaloga kojima obiluje prvih sat vremena igranja. Relativno neuobičajen scenario uspeva da svakim novim nivoom promeni perspektivu koju igrač ima na dešavanja, koja će se u potpunosti zaokružiti tek po šokantnom finalu. U poređenju sa igrama gde već u uvodnoj animaciji saznate primarni cilj (koji je u velikoj većini slučajeva spašavanje sudbine čitavog sveta), i gde pobeda nad ultimativnim zlikovcem na kraju predstavlja satisfakciju samu po sebi, izbegavanje sličnog anti-klimaksa predstavlja dobrodošlu promenu. Jedini problem ostaje pomalo konfuzna struktura i nefokusiranost priče čije je konce teško pohvatati.

Iako žanrovski igra spada u pučaćine iz prvog lica, Condemned: Criminal Origins ima malo dodirnih tačaka sa konvencionalnim FPS-ovima. Ovo je pre svega posledica insistiranja razvojnog tima (čuveni Monolith) na bliskim borbama, koje čine okosnicu izvođenja. Iako klasična oružja, uobičajena u igrama ovog tipa postoje, količina raspoložive municije je sasvim zanemarljiva u odnosu na ukupan broj protivnika. Takođe, brutalna surovost

Za: Atmosfera, priča, borbe

Protiv: Na momente jednolično izvođenje, kratka igra

Cena: 39.99 \$

Adresa: <http://www.condemnedgame.com/>

Konfiguracija: AMD Sempron 2800, 1 Gb RAM, 6600 GT, glatko na 1024x768 sa srednjim nivoom detalja

ovakvih sukoba je mnogo podesnija za rastresanje živaca u odnosu na borbe vatrnim oružjem, i predstavlja fenomenalni antipod klaustrofobičnoj horor atmosferi naslova (koji je zaslužen dobio 17+ rejting).

Igra nije nimalo jednostavna, i čak i na najlakšem nivou težine će na određenim deoni-

cama zadati dosta problema. Zato je pre ulaska u borbu poželjno dobro proceniti trenutno okruženje, jer je neprekidno kretanje i pravilna upotreba bloka od presudnog značaja za kompletiranje deonica u kojima se borite sa više protivnika – stajanje u mestu i sumanuto lupanje po levom dugmetu miša ne vodi nikuda osim u odjavni ekran.

Razvojni tim je uspeo da napravi uverljivu atmosferu raspadajućeg, dekadentnog i apokaliptičnog sveta. Pogled je identičan onom iz FEAR-a (koji je isto izašao ispod Monolith-ovog čekića) – kamera nikad ne menja pogled iz prvog lica, što daje posebno dobre rezultate u skriptovanim sekvencama (npr. iz prvog reda možete da vidite kako neko vama briše pod). Takođe, laganim pomeranjem miša vidljiva je blaga promena perspektive (nešto slično viđeno u Riddicku u momentu kada se pređe u čučanj). Nišan postoji (iako nije uključen po default-u), ali u suštini nije ni potreban, makar iz dva razloga – kao što sam već rekao zbog relativno retke municije korisnost arsenala nije velika, a i zbog načina na koji je napravljen HUD. Naime, na ekranu se ne može naći uobičajeni podatak o broju metaka, već je svaki put neophodno uzvući šaržer i prebrojati čaure, što u kombinaciji sa odsustvom nišana realističnost naslova, i



OCENA 85

samim tim i atmosferu diže na novi nivo. Sa grafičke strane, Condemned: Criminal Origins predstavlja vrhunski proizvod u svakom pogledu – ceo spisak naprednih opcija je tu: teksture visoke rezolucije, dinamičko osvetljenje i refleksije, particle i bloom efekti. Igra koristi isti endžin kao i FEAR, s' tim što se stiče utisak da je grafički kod ispeglan u odnosu na prošlogodišnji hit, tako da će bolje raditi na istim konfiguracijama (mada je dalje potrebna monstruozno jaka mašina za igranje sa svim uključenim detaljima). Međutim, okruženje naslova je toliko mračno, da je vizuelno zadovoljstvo potrebno tražiti svećom (odnosno baterijskom lampom).

Condemned je jedan od retkih naslova koji sve svoje adute ne prezentuje odmah na početku, naprotiv, potrebna je određena količina vremena za navikavanje na mučnu atmosferu i neuobičajenu mehaniku, ali "all good thing to those who wait". Iako se ne može nazvati najoriginalnijim FPS-om koji se pojavio u poslednjih par godina, količina implementiranih inovacija je ipak dovoljna da izvuče igru iz dominante ponude generičkih i bezidejnih proizvoda.

Vukašin Stijović



ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

GRAND FINALS 2006

28. Jun / 2. Jul - Paris, Arena Bercy

e-Sports Club FORUM

Serbia & Montenegro, Croatia

Bosnia & Herzegovina, Macedonia



Lasta



Quad

STOP PLAYING, START COMPETING

eswc.clubforum.org

Organized & produced by e-Sports Club FORUM

G7 Cordless Laser Mouse & Lan Case



Logitech G7 je trenutno top model ove kompanije kada se radi o igračkim miševima. Baziran na laserskoj tehnologiji, sa najvećom rezolucijom od 2000 dpi i brzom bežičnom

konekcijom koja šalje preko 500 paketa u svakoj sekundi, ovo je miš koga bi svaki ozbiljan igrač pozeleo.

Treba napomenuti i da je moguće menjati rezoluciju miša u toku same igre preko dva specijalna tastera, te tako odabrati da li će ona biti 400, 800

ili celih 2000 dpi

- kada je rezolucija manja kursor će se brže kretati, dok je pri većoj rezoluciji miš precizniji (bitno kod korišćenja snajpera i sličnih oružja). Na samom mišu se nalazi indikator o stanju punjive baterije, a jako dobra stvar je što u kompletu dobijate dve baterije, tako da se jedna puni na prijemniku dok se vi igrate, što obezbeđuje sigurnost da vam u ključnom trenutku u igri neće otkazati uređaj usled nedostatka struje.

U novoj specijalnoj ponudi se miš dobija u redizajniranom izdanju sa posebnom kutijom koju možete koristiti kada ga nosite na LAN partije ili na turnire.

S!



Asus AX1300PRO Silent

Iako su brze i skupe kartice reprezenti čitavog proizvodnog asortimana dva najznačajnija igrača na tržištu grafičkih čipova, ono što donosi najveći procenat profita su jeftini modeli. Jasno je da većina korisnika računare upotrebljava za najrazličitije stvari, ali ipak "glavnina" otpada na igranje video igara. Filmovi, muzika, surfovanje, i sporadični "ozbiljan" posao u Word-u je ono što nas uglavnom zaokuplja kada smo za kompjuterom. Naravno, poneka igra nađe svoje mesto u čitavoj priči, u većoj ili manjoj meri, u zavisnosti od toga koliko ste "zaludeni". Zbog toga, tip korisnika koji je na informacionom tržištu preovlađujući ne želi da potroši mnogo novca na grafičku karticu ili procesor, već će deo budžeta preusmeriti na primer na hard disk većeg kapaciteta ili bežični komplet periferija. Ipak, momenat opuštanja koji obično uključuje masakr gomile Nemaca na francuskim obalama ili ubijanje zmaja sa saborcima, zahteva grafičku karticu određene snage i mogućnosti, a u ovom slučaju po relativno niskoj ceni. Zahvaljujući Play! magazinu, jedna takva je pred vama.



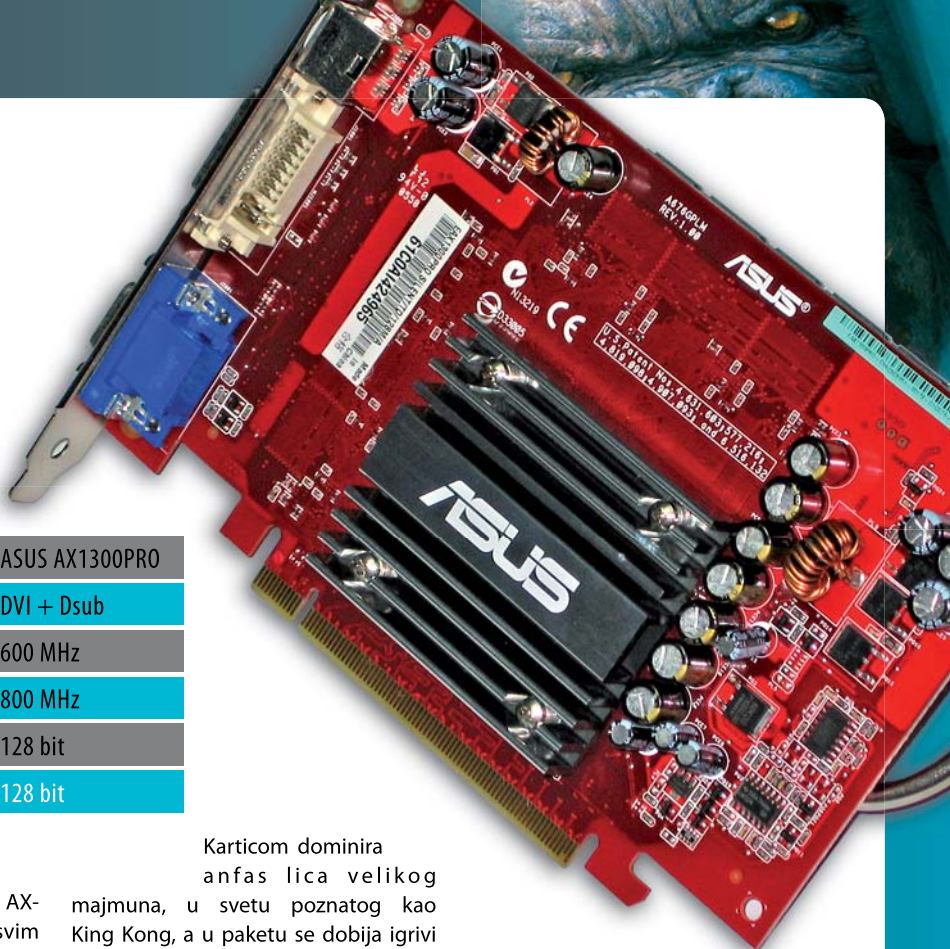
Grafičke kartice

Model	ASUS AX1300PRO
Monitorski izlaz	DVI + Dsub
Frekvencija GPU-a	600 MHz
Frekvencija memorije	800 MHz
Širina memorijske magistrale	128 bit
PCI Express standard	128 bit

Da odmah napomenemo, AX-1300PRO Silent nije sasvim običan proizvod. Od akceleratora kao što je Radeon X1300PRO se očekuje oskudan dizajn i relativno siromašan prpratni paket. U ovom slučaju nije tako. Silent u imenu upućuje da je rashladni sistem rešen bez prisustva ventilatora, što se očekuje od mnogo skupljih modela. Što je još interesantnije, u pitanju nije klasična izvedba. Ovde je grafički procesor premešten na zadnju stranu i na njega je montiran masivni aluminijski hladnjak. Pomenuti se sastoji iz dva segmenta, jednog fiksiranog, i dela koji se rasklapa i koji se, povezan rashladnim cevima, okreće se ka ventilatoru sistemskog procesora i na taj način ga dodatno hladi.

Ostatak kartice je, ako se posle ovakve pikanterije to može reći, uobičajen. Opremljena je sa 256 MB DDR2 memorije po čemu se odmah može utvrditi da je pozicionirana u nižem segmentu tržišta. Radne frekvencije su 600 MHz za grafički čip i 800 MHz za memoriju. Nadali smo se da će zahvaljujući tako svemirskom rashladnom sistemu biti raspoložena za overklok, ali se to na žalost nije dogodilo u značajnijoj meri, verovatno zato što čip radi gotovo na maksimumu svojih mogućnosti.

ASUS tim se oko ovog hardvera potrudio i to se može videti i na kutiji.



Karticom dominira anfas lica velikog majmuna, u svetu poznatog kao King Kong, a u paketu se dobija igrivi demo istoimenog ostvarenja kao i još nekoliko "zezalica" posvećenih novom filmu Pitera Džeksona.

Performanse nisu u rangu ogromne snage koju King Kong poseduje, ali kao što smo napomenuli sasvim su dovoljne za osnovne potrebe. Pod time podrazumevamo igranje u 800x600 rezoluciji sa detaljima na srednjem nivou. Naši rezultati su dobijeni u višoj rezoluciji (1280x1024) sa maksimumom detalja da bi performanse grafičke kartice bile primarne i da sistemski procesor ne bi bio usko grlo testiranja. Poznato je da će svaki model koji "provrtite" u rezoluciji od 640x480 tačaka imati sličan rezultat, upravo zbog pomenutog ograničenja. Takođe,

visoka test rezolucija je postavljena da bi performanse različitih kartica mogle da se delimično porede. U ovom slučaju to nije racionalno jer su sve ostale prikazane za klasu ili dve iznad AX1300PRO, ali bi u sledećem broju trebalo da dobijemo 7300GS akcelerator koji je direktan konkurent testiranoj. Do tada ostaje da konstatujemo da je ASUS AX1300PRO odličan izbor za ono što nudi uz nekoliko neobičnih osobina. Masovnost proizvodnje ovih akceleratora kao i veliko prisustvo ASUS-a na našem tržištu garantuju pristupačnu cenu, pa ukoliko se uklapate u profil korisnika sa početka teksta, znate šta vam je činiti.

Nikola Nešović

1280x1024	Default	FSA 4x, AF 8x
3DMark06 Shader model 2.0	466	292
3DMark06 Shader model 3.0	527	286
3DMark05	2255	1798
Doom3	27,7	14,6
FEAR	16	10
Call of Duty 2	16,3	11,8
Half Life 2	36,5	22,2
Quake 4	15,3	7,9



GAMING IS BELIEVING



G1 Gaming Mouse



MX510 Gaming
Mouse + Steelpad



G5 Laser Gaming
Mouse



G7 Cordless Laser
Gaming Mouse



G15 Gaming
Keyboard

Ovlašćeni distributer za SCiG: **COMPUTERLAND**

Biznis partneri:

pakom
COMPUTERS

PIN
COMPUTERS

sinteh
www.sinteh.com

www.logitech.com



Webcams



Speakers



Mice



Gaming



Keyboards



Headsets



Remote control



Logitech

Designed to move you.™



**ASUS
EN7600GT**

The ASUS EN7600GT is a green graphics card. It features a large cooling fan with a white frame and a yellow center. The fan has the ASUS logo on it. The card is populated with several capacitors and other electronic components. It has a standard PCI Express connector at the bottom.

Vs.



The Sapphire X1800GTO is a red graphics card. It features a blue cooling fan with the ATI logo. The card has a large blue and silver heatsink with the ATI Radeon X1800GTO branding. It also has a standard PCI Express connector at the bottom.

**SAPPHIRE
X1800GTO**

Prvi broj Play! Magazina je veoma bogat hardverskim sadržajem. U nekoliko tekstova pokrili smo gotovo sve cenovne segmente grafičkih kartica. Tu je 7900GT u najjačem, X1300PRO u najslabijem i tekst pred vama koji čini ovu zamisao kompletnom jer su se na jednom mestu našle dve izuzetno konkurentne kartice srednjeg segmenta. Zapravo, jedna od njih je i projektovana kao direktan odgovor na ono što druga nudi. Pred nama su ASUS EN7600GT i Sapphire X1800GTO.

ASUS kartica po svemu odgovara fabričkim specifikacijama i referentnom nVidia dizajnu koji je namenjen za 7600GT. Iz imena se može zaključiti da je ovaj grafički čip naslednik legendarnog i odlično prodavanog 6600GT. Tipski 7600GT i 6600GT su veoma slični. Na ploči "srednje" veličine (manja od 7900GT, a nešto veća od X1300PRO) nalazi se mali kuler sa prilično bučnim ventilatorom. Memorija raspoređena

oko procesora je bez hladnjaka. Sve ovo navodi na činjenicu da je ciljno tržište ovog proizvoda "zlatna sredina", što podrazumeva cenu od oko 200€.

Ispod kulera nalazi se novi nVidia grafički procesor kodnog imena G73. Predstavljen je na CEBIT-u pre mesec dana i na ovom tržištu je pravo osveženje iz nekoliko razloga. Prvi je svakako zato što je izrađen u naprednom 90 nanometarskom proizvodnom procesu. Fizički je manji, slabije se greje i može da radi na višim radnim frekvencijama u odnosu 6600GT. Drugi razlog je povezan sa prethodnim, a ogleda se u unutrašnjoj arhitekturi čipa. G73 raspolaže sa 12 pixel shader i 5 vertex shader jedinica što je značajno više nego 8x3 kod NV43 na kojima se bazira prethodnik. To je svakako dovelo do ogromnog dobitka u performansama.

Primerak na testu je opremljen G73 procesorom koji radi na 560 MHz, a tu je i 256MB DDR3 memorije koja je podešena na visokih 1400 MHz. Kao posledica naprednog proizvodnog procesa su i odlične overklok mogućnosti, što se pokazalo u ostvarenih 610/1600 MHz. Stekli smo utisak da memorija može još, ali fizički dalje nije bilo moguće jer je 1600 MHz bila krajnja cifra na klizaču našeg overkloking programa. Nadamo se da će ljudi koji prave CoolBits voditi računa o potencijalima ovakvih kartica u budućnosti, prava je šteta da se ne iskoriste do maksimuma.

Pojava 7600GT je izazvala paniku kod ATI-ja. U tom trenutku nisu imali adekvatan odgovor na nVidia rešenje



Grafičke kartice

Model	ASUS EN7600GT	Sapphire X1800GTO
Monitorski izlaz	2x DVI	2x DVI
Frekvencija GPU-a	560 MHz	520 MHz
Frekvencija memorije	1400 MHz	1000 MHz
Širina memorijske magistrale	128 bit	256 bit
PCI Express standard	16X	16X

jer je za to namenjeni X1600XT bio jednostavno preslab. Tako, samo desetak dana po predstavljanju 7600GT, svetu je obelodanjen novi ATI grafički procesor – X1800GTO. Naravno, u brzini se ne može napraviti ništa suštinski novo pa je i ovde takav slučaj. X1800GTO kartice su opremljene sa R520 čipom koji se do sada mogao naći na X1800XT i X1800XL modelima. Naravno, kako bi bilo vrhunski maloumno prodavati jednu te istu stvar pod različitim imenom, na R520 kod GTO kartica su izvršene sitne, ali bitne modifikacije. Umesto 16 pixel shader jedinica X1800GTO raspolaže samo sa 12. Ova degradacija uz ograničenja u frekvencijama rada čipa i memorije pravi приметnu razliku među ATI proizvodima, a obezbeđuje dovoljno dobre performanse da bi GTO mogao da se nosi sa konkurencijom.

Sapphire kartica je gotovo identična referentnom ATI primerku koji smo mogli videti u testovima na mreži. Zapravo, naše je mišljenje da su kartice iste, a da je neki nesrećni Kinezi koji je bio zadužen da rasporedi nalepnice različitih proizvođača napravio grešku. Tako, ispod Sapphire vanzemaljca se nalazi ATI zaštitni znak, Ruby, iz čega se da zaključiti da su sve GTO kartice proizvedene na istom mestu pa samo podeljene partnerima. Da li je jadničak koji je zalepio nalepnicu više prošao bez posledica, nije poznato. Sapphire je čuven po bogatom pakovanju, pa se u zaista lepo dizajniranoj kutiji može naći i DVD sa 5 probnih verzija igara od kojih dve možete aktivirati priloženim kuponima. Pošto je ovaj GTO opremljen sa VIVO čipom, u paket

su uključeni i odgovarajući kablovi.

Radne frekvencije su 520 MHz za procesor i 1000 MHz za memoriju uz solidnu overklok marginu od 575 i 1100 MHz. Pošto su svi dosadni tehnički detalji saopšteni, konačno dolazimo do poente ovog teksta, a to su uporedni rezultati GT i GTO-a. U tabeli možete videti da su brojke u test igrama približno iste. Zapravo, Sapphire kartica odnosi pobjedu u zahtevnim modovima zbog 256-obitne memorijske magistrale i njene veće propusne moći, dok su razlike sa osnovnim podešavanjima neznatne. Zaključak je da je ATI napravio

dostojnog konkurenta nVidia kartici, a i malo više od toga. Informacije koje imamo govore da će sve GTO kartice biti opremljene VIVO čipom, a od individualnih proizvođača zavisi šta još dolazi u paketu. Sapphire je ponudio prilično interesantnu varijantu. Sa druge strane, ASUS se nije preterano "otvorio" niti po pitanju dodatnih mogućnosti, a još manje paketa. To ima svoje pozitivne strane u vidu cene koja u prodavnicama ne prelazi 220€. Sapphire kartica je test primerak, a kada se pojavi u prodaji koštaće najmanje 30-40 evra više. Da li su za nijansu bolje performanse i par mogućnosti više opravdanje za toliku razliku u ceni? Smatramo da nisu i da bi ATI partneri trebalo da učine sasvim mali korak u pravcu povoljnijih uslova kupovine čime bi ovaj rivalski odnos učinili stvarno neizvesnim. Ovako, ASUS EN7600GT je isplativije rešenje.

Nikola Nešović

1280x1024	ASUS EN7600GT	Sapphire X1800GTO
3DMark06 Shader model 2.0	1320	1257
3DMark06 S.M.2.0 FSAA 4x, AF 8X	1201	1266
3DMark06 Shader model 3.0	946	960
3DMark06 S.M.3.0 FSAA 4x, AF 8X	-	700!!!!!!
3DMark05	5020	5702
3DMark05 FSAA 4X, AF 8X	3889	4879
Doom3	98,5	83,3
Doom3 FSAA 4X, AF 8X	49,2	52,6
FEAR	54	49
F.E.A.R. FSAA 4X, AF 8X	28	35
Call of Duty 2	36,6	43,9
Call of Duty 2 FSAA 4X, AF 8X	28,4	33,4
Half Life 2	92,4	99,1
Half Life 2 FSAA 4X, AF 8X	62,9	70,3
Quake 4	49,4	45,5
Quake 4 FSAA 4X, AF 8X	30,9	29

ASUS EN7900GT

Za prvo izdanje elektronskog magazina PLAY! spremili smo dosta prikaza mnoštva hardvera koji je odgovoran za brzo, lako i kvalitetno igranje, bar što se tehničkog dela priče tiče. Naravno, mislimo na grafičke kartice. Današnje igre su takve da, ukoliko želite maksimalan ugođaj, morate posedovati jako dobar računar, a najosetljiviji deo je grafički podsistem. U čitavoj priči dva konkurenta na ovom polju, nVidia i ATI, veoma često na tržište izbacuju nove proizvode koji su uvek brži i bolji od prethodnih, a svako od njih tvrdi da postoji hiljadu razloga zbog kojih bi trebalo da kupite baš njihovu grafičku karticu. Realno, nema ih hiljadu, dva su dominantna: performanse i cena. Kartica koju sada predstavljamo ima jako dobar odnos navedena dva faktora te je stoga vrlo zanimljiva kao opcija za kupovinu.

Pakovanje ASUS EN7900GT je izuzetno upečatljivo. Tu je velika kutija na kojoj je čelavi ratnik sa mačem koji podseća na slične koji su se do skora kretali našim ulicama sa nešto drugačijim "arsenalom", nekoliko nestandardnih dodataka u vidu kutije za diskove, na primer, i tome slično. Kartica je sa druge strane sasvim uobičajena sa estetskog "aspekta". Mali ventilator sa ASUS logoom koji prekriva grafički procesor,

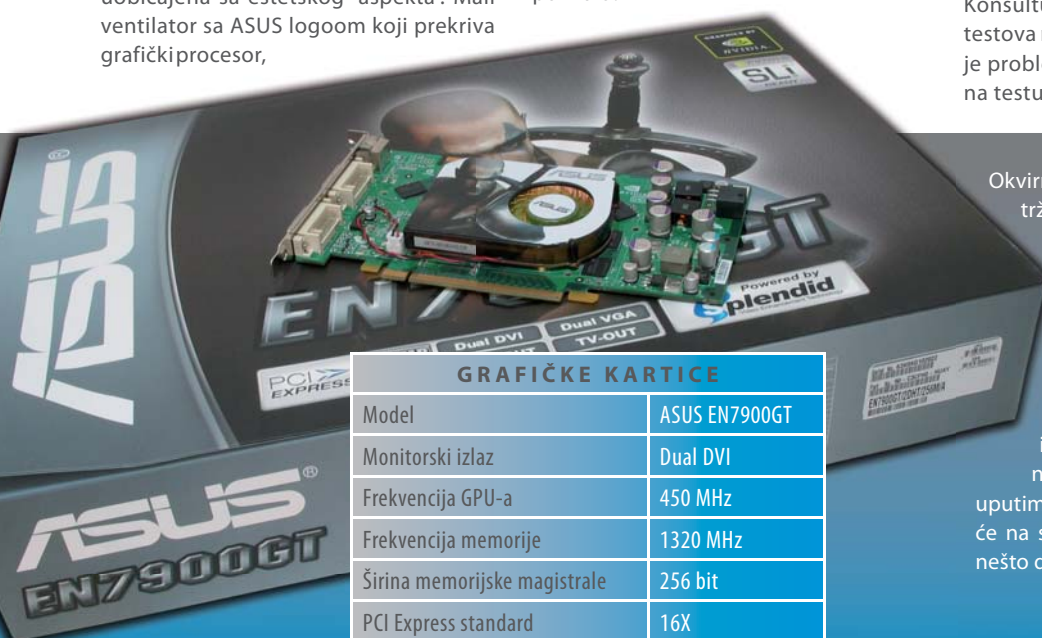
nešto veće dimenzije ploče na osnovu čega se ipak da zaključiti da je u pitanju proizvod više klase i to je sve. Naravno, mnogo je bitnije ono što se nalazi ispod forme, suština, a ona je oličena u grafičkom procesoru kodnog imena G71 koga prati 256MB DDR3 memorije. G71 je revizija akceleratora koji su se ugrađivali u 7800GT i 7800GTX kartice predstavljene prošle godine. Razlika je primarno ispoljena u naprednijem proizvodnom procesu koji je ovde primenjen, višim radnim frekvencijama i manjim izmenama u arhitekturi čipa. Tako G71 na novim 7900GT i 7900GTX modelima poseduje 24 Pixel shader i 8 Vertex shader jedinica. On na ovoj a i svim ostalim 7900GT karticama koje poštuju originalne nVidia specifikacije radi na 450 MHz, dok je memorija podešena na 1320 MHz. U pitanju su Samsung DDR3 moduli niskog odziva (1.4 ns) što omogućava postavljene, ali i više radne frekvencije. Tim povodom, pokušali smo overklokovanje kartice na testu i sa navedenih fabričkih frekvencija dostigli smo 530/1600 MHz što je zaista za svaku pohvalu.

1280x1024	Default	FSAA 4x, AF 8x
3DMark06 Shader model 2.0	1803	1361
3DMark06 Shader model 3.0	1786	-
3DMark05	6804	5579
Doom3	114,0	76,1
FEAR	77	44
Call of Duty 2	54,1	42,4
Half Life 2	127,5	95,7
Quake 4	49,2	44,7

Shodno tome, ostvareni rezultati u našim test programima i igrama su više nego dobri. Pošto je memorijski transfer baziran na 256-bitnoj magistrali to su i rezultati u zahtevnim modovima, tj. sa anti aliasingom i anisotropic filteringom podešenim na visoke vrednosti sasvim adekvatni. Uostalom, možete konsultovati priloženu tabelu, uporediti sa rezultatima ostalih testiranih modela u ovom izdanju PLAY! magazina i sve će vam biti jasno. Ono što nas je na momenat iznenadilo su ostvareni rezultati u Quake 4 sa osnovnim setovanjima. Naime, 49,2 frejma je rezultat gotovo identičan sa 7600GT, a ove dve kartice nikako nisu u istom rangu performansi, a ni cene. Konsultujući neke od mnogobrojnih testova na svetskoj mreži utvrdili smo da je problem u Quake 4, a ne u proizvodu na testu, što ostali rezultati potvrđuju.

Okvirna cena EN7900GT bi na našem tržištu trebalo da bude oko 300€. Moramo napomenuti da je vrlo lako dve ovakve kartice sklopiti u SLI sistem. 7900GT je više nego dovoljan za igranje u najvišim rezolucijama sa maksimalnim nivoom detalja u svim raspoloživim igrama, čak i u novom Elder Scrolls-u, pa nam ostaje da okorelim igračima uputimo preporuku. Oni manje zahtevni će na sledećim stranama svakako naći nešto drugo za sebe.

Nikola Nešović



GRAFIČKE KARTICE

Model	ASUS EN7900GT
Monitorski izlaz	Dual DVI
Frekvencija GPU-a	450 MHz
Frekvencija memorije	1320 MHz
Širina memorijske magistrale	256 bit
PCI Express standard	16X

Devetnaestice za igrače

Još od svoje prve pojave na tržištu, TFT monitori privlače veliku pažnju. Njihove prednosti su u prvi mah dosta očigledne – zauzimju manje prostora, geometrija slike je praktično idealna, ne zrače, te su samim tim zdraviji za oči. Međutim, kao i svaka potpuno nova tehnologija i oni su imali svoje mane koje su ih učinile nepogodnim za određene kategorije korisnika. Najveća se ispoljavala

u vidu takozvanog "vremena odziva", koje je u početku bilo dosta veliko, a to je stvaralo utisak o „duhovima“ koji se pojavljuju iza objekata koji više ne bi trebali da budu na ekranu. Ovo je bio izuzetan problem za sve aktivne igrače. Prvi modeli su imali vreme odziva od 25 ms (milisekundi) ili više, što je igranje akcionih igara činilo praktično nemogućim, ili bar vrlo neprijatnim. Vremenom se tehnologija usavršavala, pa su tako i monitori sa odzivom od 8ms postali prihvatljivi ozbiljnim igračima, dok

danas imamo ekrane sa odzivom od samo 2 ili 3ms, gde ni najveći skeptici ne mogu primetiti probleme u igrama.

Trenutno najatraktivnija veličina ekrana prilikom kupovine je 19" i zato smo se opredelili za opis dva igračka monitora baš iz ove klase. Treba imati u vidu da TFT monitori imaju fiksiranu optimalnu rezoluciju koja iznosi 1280x1024 piksela za 19" modele (a ista je situacija i sa 17"), tako da ako hoćete baš ozbiljno da se igrate morate imati i kompjuter koji može nove igre „poterati“ u ovoj rezoluciji. Naravno, monitor prikazuje i niže rezolucije, ali treba imati u vidu da će u tom slučaju kvalitet slike biti znatno lošiji.

Viewsonic VX924

Kompanija Viewsonic je jedan od najozbiljnih takmaca na tržištu monitora i u jednom periodu je upravo ovaj model držao rekord sa najmanjim vremenom odziva od samo 3ms. Ova karakteristika ga čini idealnim za pasionirane igrače jer nema govora o pojavljivanju „duhova“ i sličnih problema, čak ni prilikom prikaza vrlo brzih akcionih scena. Monitor poseduje i standardni analogni VGA, kao i DVI priključak preko koga će slika biti znatno boljeg kvaliteta. Dobar je i ugao vidljivosti koji iznosi 160 stepeni i po horizontalnoj i po vertikalnoj ravni. Ostale karakteristike su osvetljenost od 270 cd/m2 i kontrast od 550:1, što se možda neće baš svideti onima koji žele da se bave obradom grafike, ali je sasvim dovoljno za ono za šta je prvenstveno namenjen.



Samsung Syncmaster 940BF

Samsung, kao trenutni lider na polju monitora, nije mogao da dozvoli da nema model koji će biti najbolji u svojoj klasi, pa je kao odgovor na Viewsonic VX924 vrlo brzo izbacio seriju koja ima vreme odziva od samo 2ms. Naravno razlike između 3 i 2ms odziva su na nivou teoretske rasprave, i verovatno ih niko nije ni primetio (sem posebnim testovima), ali u toj sferi ipak marketing vodi glavnu reč. Ugao vidljivosti je isti kao i kod Viewsonic modela, ali su ostale karakteristike kao što su osvetljenost od 300 cd/m2 i kontrast od 700:1, nešto bolje. Ovo će svakako obradovati one koji bi monitor koristili i za neke ozbiljnije namene od igranja, a tome u prilog ide i prisustvo VGA i DVI konektora.

Zaključak

TFT monitori su svakako dostigli svoju zrelost kada govorimo o igranju, i sada ostaje samo pitanje da li vam budžet

dozvoljava da izdvojite nešto više sredstava za prvoklasno uživanje. Sa te strane je Samsung model nešto primamljiviji, jer košta manje od Viewsonic konkurenta, a ima i bolje tehničke karakteristike. Sa

druge strane razlike nisu toliko velike, a u prilog VX924 modelu ide i nešto bolji dizajn, pa konačna odluka kao i uvek ostaje na kupcima – sigurno je samo da teško možete da pogrešite.

KLAN RUR



WWW.KLANRUR.CO.YU

ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY

Webmail ponuda

Kao što znate e-mail adresa je odavno prestala da bude stvar prestiža i postala stvar potrebe. Sada zauzima drugo mesto u globalnoj komunikaciju odmah posle telefonskog poziva.

Procenjuje se da se dnevno pošalje preko 2.25 milijardi majlova što iza sebe daleko ostavlja klasična pisma, koja su se do skoro široko primenjivala. Početak razvoja e-mailova kod nas su pratili Outlook

express, mali "sandučići", kao i nedostatak spam i antivirus zaštite. Situacija je danas mnogo bolja, prvenstveno zbog većeg slobodnog prostora i aktivne spam zaštite, čak i kod besplatnih mailbox rešenja.

Postmaster.com

Ovaj mail server poseduje besplatnu varijantu ali i onu koja se plaća. Besplatna uključuje POP3 podršku i 1 GB mesta na serveru što bi trebalo da bude sasvim dovoljno za većinu potreba. Prvih 30 dana dobijate kao da ste platili, a za posle ćete morati da izdvojite 10\$ godišnje. Posедуje dosta čist i pregledan interfejs na kome se se svako može lako snaći. Tu je i dobra spam kontrola.



Mail.ru

Ovo je dosta poznat web-mail koji ima tradiciju iza sebe. Bije ga glas da je "spamerski" mail, ali to ne znači da ćete dobijati puno neželjene pošte, već da ga spameri dosta koriste za svoje potrebe. Naravno tu su i neki nedostaci, kao na primer ceo interfejs koji je na ruskom jeziku, i činjenica da je baš zbog tih spamera na crnoj listi kod nekih mail servera. Od tehničkih karakteristika nude beskonačan(?) inbox prostor. Nemojte da vas zbuni početna veličina od 25MB, ona se



povećava svaki put kada vama stigne novi e-mail koji sa ostalima u ukupnom zbiru premašuje tu kvotu.

Rediffmailpro.com

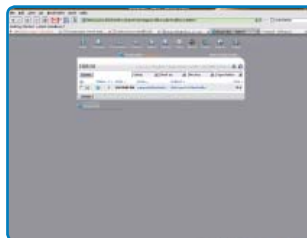
Iako poseduje „predratni“ dizajn sam interfejs je dosta intuitivan. 1 GB mesta i veličina attachmenta od 10 MB bi trebalo da zadovolje prosečnog korisnika. Ono što izdvaja ovaj mail od konkurencije je to da on ne prikazuje ama bas nikakve reklame na web-mail-u. Takođe poseduje slanje SMS-ova na područje Indije i Amerike (verujemo da će vam ova informacije biti od koristi, posebno za Indiju)..POP3 podrška se podrazumeva, a za sve viruse koji bi vam potencijalno



napravil "problem" tu je aktivna F-Secure zaštita.

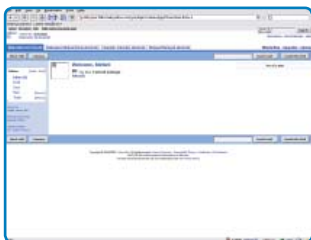
Bluebottle.com

Sa "samo" 250 MB mesta i dodacima uz poruku od 10 MB ovaj mail spada u one "skromnije" na našem testu. Bluebottle podržava i proveru pravopisnih grešaka u mail-u (samo na engleskom), ali nažalost ne dozvoljava nikakva obojena slova ili različite fontove u porukama. Dizajn mu je minimalistički što nekome može, ali i ne mora da se dopadne.



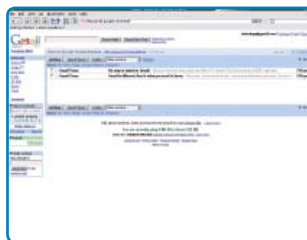
Yahoo.com

Nekadašnji lider u web mailovima je danas definitivno izgubio tu poziciju. On ne podržava POP3 pristup, ima bannere u svom web interfejsu i povrh svega generiše reklamnu signaturu. Poseduje veliku fleksibilnost interfejsa i mogućnost pravljenja ličnog avatara. Nude standardne tehničke karakteristike (1GB prostora / 10MB attachment)



Google.com

Po mnogima najbolji web-mail. Nudi trenutno oko 2.7 GB prostora sa stalnom tendencijom rasta. Poseduje kalendar i kvalitetan pristup preko mobilnog telefona. Ima reklame ali samo u tekstualnom obliku. Da bi ste se registrovali potrebna vam je pozivnica ali do njih se lako dolazi. Poseduje sve vrste editovanja teksta kao i efikasan spam filter.



Kao što vidite ne postoji ni jedan mail servis koji ima sve najbolje karakteristike. Na kraju je ipak konačna odluka krajnje subjektivna i bazira se na ličnim utiscima. Ako

bismo baš morali da se odlučimo, verovatno bismo izdvojili Google koji donekle "beži" od svoje konkurencije, ali su prednosti zaista minimalne.

OTVORITE SVOJE POŠTANSKO SANDUČE NA INTERNETU!

Činimo igrački život lepšim!

INTERNET I LAN IGRANJE
PRVE KLASÉ. VEĆ 4 GODINE
POMERAMO STANDARDE
KVALITETA IGRANJA I USLUGE.

NAŠA MISIJA JE VAŠE
ZADOVOLJSTVO, NA VAMA JE
SAMO DA POBEDITE...

8mb OPTIČKI INTERNET,
NAJBRŽI RAČUNARI,
PRIJATNA ATMOSFERA...



INTERNET CAFE & GAMEING CLUB

PROUD HOME OF  **MOJO
Angels**

Beograd, Ruzveltova 1, 011.3370.616, www.emojo.co.yu